STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

» THEATRE OF WAR 3: KOREA

PC GURU

MAG… ZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

THE CREW 2

EXTRA AIRSHIP SUPPLY KÓD A GIGANTIC CÍMŰ JÁTÉKHOZ!

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

LAWBREAKERS TESZT

Vajon az Unreal-játékok atyja még most is tudja, mi fán terem a frag?

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ROVAT

Minden, amit korunk egyik legnépszerűbb játékáról tudni kell.

STARCRAFT REMASTERED TESZT ÉS MÚLTIDÉZŐ

Megjelent a felújított StarCraft, mi pedig el is nosztalgiáztunk picit.

GAMESCOM 2017 BESZÁMOLÓ

Megjártuk Európa legnagyobb videojátékos rendezvényét.

PC GURU 2017. 09.
17009
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

SZEPTEMBER 30-TÓL

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/09-es számához steames Theatre of War 3: Korea PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. SZEPTEMBER

GAMESCOM, GAMESCOM, MONDD MEG NÉKEM...

Amelyik lesz a legjobb játék e vidéken? Nos, tekintve, hogy az idei gamescom nem volt akkora durranás, mint a tavalyi, talán rosszat kérdezek erről – mindenesetre Böjti és JohnBart kilátogattak Kölnbe, hogy megannyi jó bajor sör, káposztaleves és házikolbász gyűrűjében megnézzék, mit kínál a gamereknek a nagybetűs Nyugat. Kollégáink utazásának eredménye egy 26 oldalas exkluzív anyag lett, mely a magazin 8. oldalán kezdődik, és a borítónkat is díszítő The Crew 2-től kezdve a második világháborús online shooterek áradatának egyik prominens címeként felfogható Battalion 1944-en át egészen a kevésbé prominens kiadók (THQ Nordic, Paradox Interactive, 1C Company) által felvonultatott kisebb-nagyobb alkotásokig terjed a repertoárja – szó mi szó, érdemes rajta átrágni magatokat, még akkor is, ha az E3 óta csak két hónap telt el.

Nade nemcsak a gamescom miatt volt izgalmas az augusztus: a PC Guru csapata egy teljesen új magazin szerkesztésébe is belevágott, a már belengetett Fangoria felélesztés mellett szeptemberben egy esport-magazinnal is jelentkezni fogunk – további részletek nemsokára a PC Guru Online-on! Na, most, hogy jól meglepődtetek és kihevertétek a stresszt, ideje kicsit a szeptemberi Gururól is beszélni, mert van benne tartalom, nem is kevés.

Rögtön feltűnhetett, hogy a nemzetközi helyzet eszkalálódásához tökéletesen illeszkedő Theatre of War 3: Korea teljes játékon túl egy második kódot is adunk (erre a borítón is felhívjuk a figyelmet); ezt az augusztusi számunkban tesztelt, ingyenesen játszható Gigantic című játékhoz lehet felhasználni némi extra holmi megszerzése érdekében, innét is köszönet a kiadónak a lehetőségért! További infók erről az Airship Supply csomagról, valamint a teljes játékunkról a 6-7. oldalon olvashatók.

Ami a teszteket illeti, kicsit lagymatag lett ez a hónap, de azért így is igyekeztünk bemutatni a legnagyobb durranásokat. Az Agents of Mayhem által kínált őrület, a Starcraft Remastered nyújtotta eszelős nosztalgia, valamint az Uncharted: The Lost Legacy búcsúkalandja mind-mind nagyszerű olvasnivalót ígér, de kiemelendő még az XCOM 2 lapzártánk előtt becsöppenő új kiegészítője, a Life is Strange: Before the Storm, valamint a korai hozzáférésből ezer év után kilépő ARK: Survival Evolved – többek között ezekről a játékokról olvashattok tesztet a mostani számban.

Rovataink között ismét megtalálható a Mobiljátékok, a közönségkedvenc Radar alatt, de indult egy új is: a Playerunknown's Battlegrounds rovat minden idők legnépszerűbb Battle Royale játékét járja körül, első körben pedig szót ejtünk a program esportos lehetőségeiről, és arról, hogy mi minden történt annak Early Access premierje óta (elárulom: számtalan dolog).

A gamescomnak hála exkluzív interjút közölhetünk a Euro Truck Simulator 2-t is fejlesztő SCS Software vezetőjével, a hardverrovat pedig a szokottnál is kiterjedtebb, és olyan cikkeket találtok benne, mint a várva várt AMD VEGA tesztje, a negyedévente esedékes ÁlomPC, a OnePlus 5 mobiltelefon tesztje, valamint az egyik leglátványosabb gamer monitor, ami valaha is megfordult a Guruk asztalán.

Na, legyen elég ennyi a szövegelésből, megyek, mert vár a Battlefield 1.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

ITT VAN AZ ŐSZ, ITT VAN ÚJRA, VELE EGYÜTT PEDIG A SULIKEZDÉS, AMI SOK OLVASÓNAK OKOZ KISEBB-NAGYOBB FEJFÁJÁST. NEKED VAN OLYAN ISKOLAKEZDÉSHEZ FŰZŐDŐ EMLÉKED, AMI MÁIG KÍSÉRT?

Chocho
Emlékszem a középiskola második évének első napjára; hullafehéren vánszorogtam be a suliba, mert egész éjjel a Medal of Honor: Allied Assault előtt ültem. Persze ebben semmi különös nem volt, ugyanezt csináltam év közben is, csak más játékokkal...

Böjti
Őszintén szólva az iskolakezdés volt az, ami önmagában sok fejfájást okozott, kellemetlen emlékeket szült. A korai kelés, a hajnali hideg és utazgatás csak egy dolog, a fő bajom, hogy egy rakás felesleges dolgot tanítottak, amire semmi szükségem az életben. Bezzeg amire volna...

Chris
Mindig nagyon vártam az iskolakezdést, mert sok barátom volt, akiket csak ilyenkor láthattam újra. Mindez viszont azonnal megváltozott a középiskolában, ott még az évnyitókat is ellógtam valami ürüggyel. Mai napig rémálmaim vannak, ha rágondolok azokra az évekre.

Peti, a dizájner
A sulikezdésben talán nem volt fejfájás, de időrendben az oktatási rendszerben ezek okoztak: alvós cucc, hegyező, postairón, az iskolaköpeny, a tolómérő, a grafitkészlet, rajztábla, fotópapír, fotóvegyszer, a kamerman tankönyv, később a kamera, a végén a vizsgafilm.

JohnBart
Kiemelkedő emlékem nincs, engem mindegyik tanévkezdés ugyanúgy lelohasztott. Mondjuk amikor felső tagozatba léptem, betegség miatt nem voltam ott a tanévnyitón, így hétfőn azonnal az osztályban találtam magam, az különösen érdekes váltás volt a vakáció után.

Bate
Őszintén szólva nem emlékszem. 12 éve fejeztem be a főiskolát, ami azt jelenti, hogy 16 éve hagytam ott a középsulit, ahol a szeptember 1. még számított valamit. Annyi rémlik, hogy nem okozott akkora stresszt a sulikezdés, de nincs kizárva, hogy csak az idő szépít az emlékeken.

Lor
Amikor sulit váltottam általános negyedikben, nagyon szégyenlős és elveszett kislány voltam. Alig bírtam bemutatkozni az új osztálynak, és elrontottam még a születési dátumomat is, utána persze „egyévesnek" hívtak, szóval kellemetlen.

Siklara
Katolikus gimibe jártam, ahol misével indult a tanév, és ehhez szörnyű műszálas egyeningben zsúfolódtunk be félezren a templomba. Egyik évben elájultam és a fejem akkorát koppant a padon, hogy a pap is lefagyott. Családom reakciója: Kláriból kiűzték a démonokat.

wilson
Elég sok emlékem kötődik a focihoz, mivel vagy másfél évtizedig rúgtam a bőrt, de elég nehéz elfelejteni azt az évnyitó napot, amikor egyetlen labdarúgással sikerült egy lépcsősor fölötti ívelt, moduláris üvegfelület mind a hat darabját lerúgni. Várom az aranylabdát!

Midnite
Az összes iskolakezdés kísért, sose szerettem a sulit, szeptember elején mindig hálás vagyok, hogy nem kell iskolába mennem. Viszont cserébe az év összes többi hónapjában dolgozom, szóval nem biztos, hogy jobban járok, mint a kölykök, akikre kárörömmel nézek...

014

ELŐZETES

ESCAPE FROM TARKOV

A poszt-szovjet játékokra itthon mindenki gerjed (igen, mi is), ez a cím pedig tökéletesen beleillik a képbe, így várjuk a végleges változatot.

044

TESZT

AGENTS OF MAYHEM

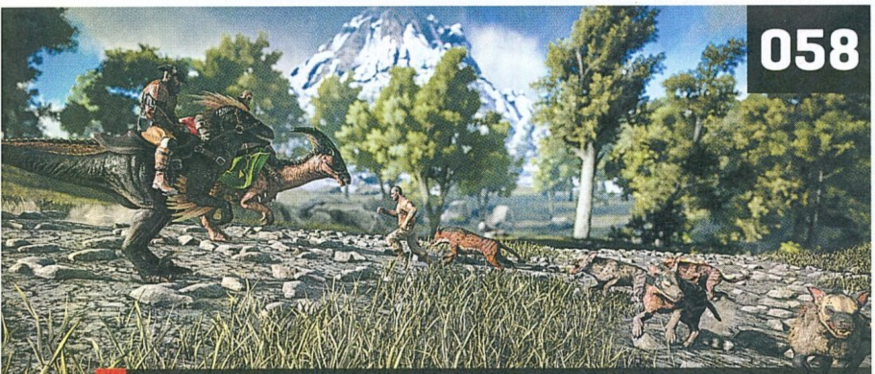
A Red Faction- és a Saints Row-sorozatok alkotói ismét megőrültek. Nem annyira, mint szoktak, de még így is szórakoztató játékot szültek.

054

TESZT

F1 2017

Újra itt a száguldó cirkusz, ami minden évben elkápráztat minket, ráadásul a Codemasters néhány régen nem látott ötletet is bevetett.



058

TESZT

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Végre kilépett a korai hozzáférésből az ARK, ami azt jelenti, hogy (elvileg) a végleges változatban fedezhetjük fel az őslények világát.

Tartalom

ELŐZETES

008 The Crew 2
012 Gamescom 2017
014 Escape from Tarkov
016 THQ Nordic
018 Kalypso Media
020 Moons of Madness
022 Battalion 1944
024 Paradox Interactive
026 Curve Digital
028 Metal Gear Survive
030 1C Company
032 Frostpunk
033 JCB Pioneer: Mars
034 Sonic Forces

EARLY ACCESS

036 Starway Fleet
038 Foxhole
040 Citadel: Forged with Fire
042 War Tech Fighters

TESZT

044 Agents of Mayhem
048 StarCraft Remastered
052 Total War: Warhammer - Norsca DLC
054 F1 2017
056 Lawbreakers
058 ARK: Survival Evolved
061 Absolver
062 Battlestar Galactica Deadlock
064 Sonic Mania
065 Mega Man Legacy Collection 2
066 Life is Strange: Before the Storm - Episode 1
068 The Escapists 2
070 XCOM 2: War of the Chosen
073 Matterfall
074 Yakuza Kiwami
076 Uncharted: The Lost Legacy
078 Monster Hunter Stories
079 Mario + Rabbids Kingdom Battle

HARDVER

092 Hardver és Tech hírek
094 ÁlomPC
096 Samsung CHG90 gamer monitor teszt
098 AMD Radeon RX Vega teszt
102 OnePlus 5 teszt
104 PEAQ PNB G3015-I5H1 teszt
106 Razer Lancehead teszt
108 be quiet! - A csend zeneszerzői
110 MSI GTX 1080TI Lightning Z teszt

ROVATOK

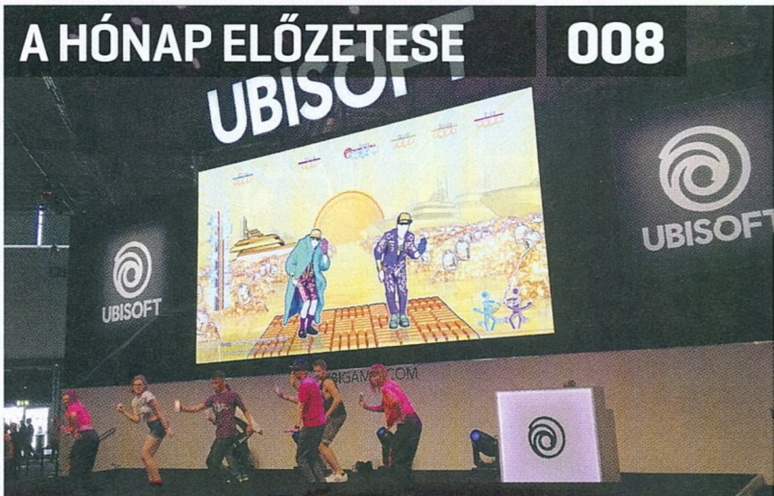
080 Mobiljátékok
082 Pavel Sebor interjú
084 Radar alatt
088 Playerunknown's Battleground rovat
090 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 048

STARCRAFT REMASTERED

Egy igazi klasszikus felújított verziójához van szerencsénk, aminek eredetijébe anno rengetegen ölték minden idejüket (van, aki azóta sem játszik mással). Rendhagyó módon nemcsak egy tesztet találhattok a magazinban, de megannyi személyes emléket is.

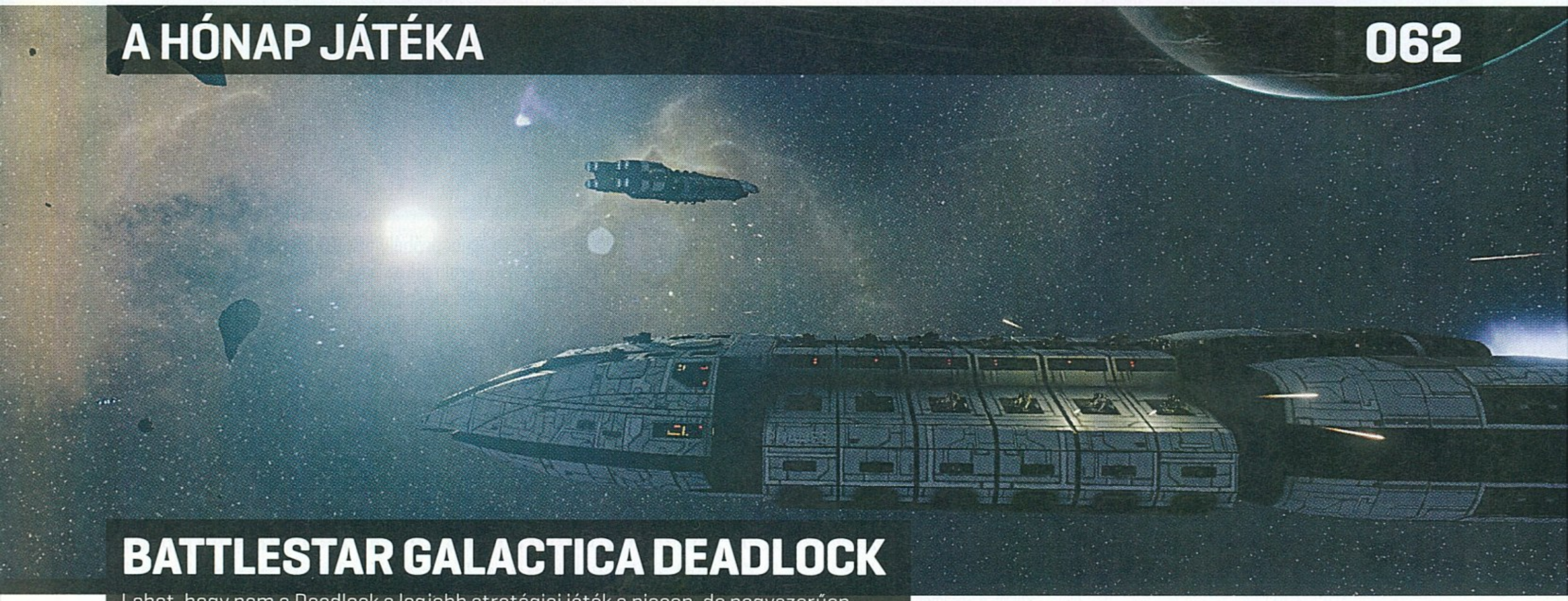
A HÓNAP ELŐZETESE 008



GAMESCOM 2017

Ahogyan tavaly, úgy idén is elátogattunk a kölni rendezvényre, hogy 26 teljes oldalon számoljunk be az ott látott játékokról. Igen, ebbe már a címlapos előzetes, a The Crew 2 is beletartozik, de a Ubisoft üdvöskéjén túl további izgalmas címeket is találhattok.

A HÓNAP JÁTÉKA 062



BATTLESTAR GALACTICA DEADLOCK

Lehet, hogy nem a Deadlock a legjobb stratégiai játék a piacon, de nagyszerűen hozza a Battlestar hangulatát és stílusát, sőt még saját műfajában is remek darabként könyvelhető el. Mivel ilyen feldolgozással nagyon ritkán találkozunk, nem is volt kérdéses, mi legyen a hónap játéka. Bővebben a tesztben találtok információkat.

TELJES JÁTÉK:

JCGVSGMQOR323T9K2UZ2

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: WRX64JXM

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatják az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. október 15-éig érvényes.

EGY ELFELEJTETT HÁBORÚ!

THEATRE OF WAR 3 KOREA

[IRTA TIKA] Ebben az évben már kaptatok egy kis ízelítőt a Theatre of Warból, egész pontosan a februári szám mellé csomagoltunk ebből a jófajta stratégiából, s már akkor említettem, hogy a széria nem állt meg Kurszknál, hanem volt egy Korea című folytatása. Na, az jön most!

A Theatre of War alapötlete egy orosz fejlesztőbrigád fejéből pattant ki még a 2000-es évek közepén, ez egyébként ugyanaz a cég, melynek az IL2-Sturmovikot is köszönhetjük. Arról az 1C-ről van szó, amely jelenleg oroszhon piacvezető szoftvercége, és a szimulátoros szemlélet (említett IL-2) akkor sem kopott ki belőlük, amikor egy stratégiai játékban körbejárták a 2. világháborút. Aztán kerestek maguknak egy újabb háborút, és hogy ez miért pont Korea lett, mindjárt meglátjátok...

A Koreai-félsziget mai napig tartó kálváriája a 2. világháború végnapjaiban kezdődött, amikor a befolyási övezetekről vitatkozó két szuperhatalom (a Szovjetunió és az USA), egy a National Geographic magazinból vett térkép alapján húzta meg a határt a 38. szélességi körnél. A megosztott országban a kommunista észak lépett először hadiösvényre, 1950. június 25-én lerohanta a kapitalista (a demokratikus jelzőt nem véletlenül hagytam ki) déli országrészt, elfoglalta Szöult, és meg sem állt volna a félsziget csücskéig, de közbelépett az ENSZ. Ekkor a „nyugati imperialisták" a kínai határig tolták vissza az északi erőket, amire válaszul beszállt Kína 3 millió katonával, és beindult a daráló.

A koreai háborút gyakran emlegetik úgy, mint az „elfelejtett háború", s valóban, egyik félnek sincs rá oka, hogy emlékezzen. Gyakorlatilag minden várost visszabombáztak a kőkorszakba, és olyan szörnyűségek történtek, amit csak az múlt volna felül, ha zöld utat kap például MacArthur azon terve, hogy harminc-ötven atombombát ledob Mandzsúriára, és egy radioaktív zónával örökre elvágja Kínát Észak-Koreától. Végül a háború megmaradt a konvencionális keretek között, de sosem zárult le, 1953-ban ugyanis csupán tűzszünetet kötöttek a felek, tehát jogi értelemben észak és dél még ma is hadban áll.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C Company

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2011.03.24.

ÁR
Jelenleg 6,99 eurót kóstál a Steamen, avagy nagyjából 2130 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 vagy AMD 64 X2 2,4GHz CPU, 2 GB RAM, GEF 6600 vagy ATI X800, 2 GB HDD.

ÉN LÉPTEM...

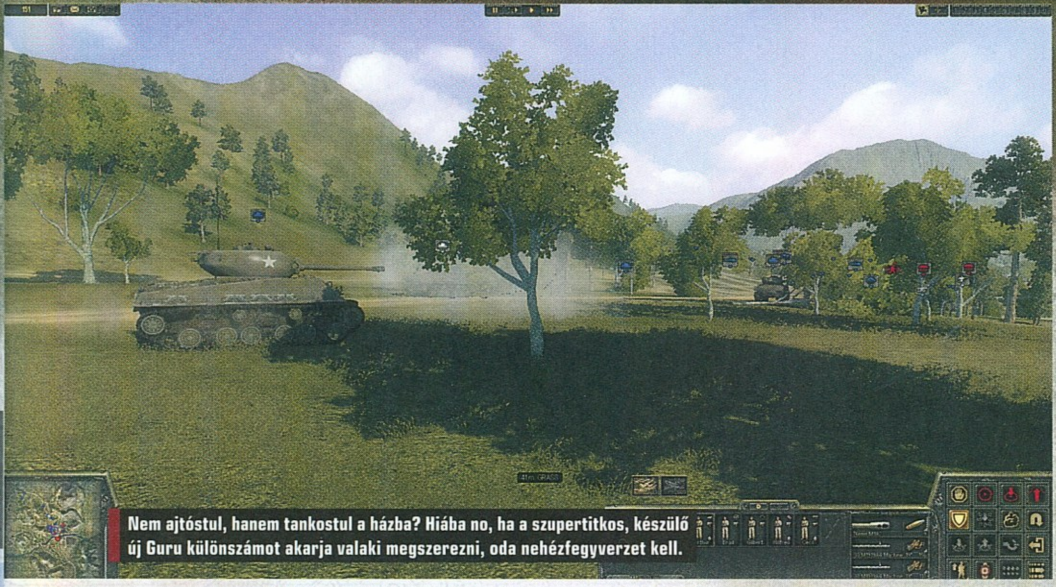
Az alapvetően a második világháborúra kigyúrt Theatre of War-szériától egyébként nem volt olyan meglepő ez a távol-keleti kanyar. A két konfliktus időben nagyon közeli (alig öt év), és ugyan mind a szovjetek, mind az amerikaiak teszteltek Koreában új dolgokat, de jellemzően a koreai háborút is lövészgödrökből vívták meg a tankok és a tüzérség segítségével. Aki emlékszik a kurszki csatát feldolgozó epizódra – remélem, legalább kipróbáltátok, büdös kölkök – az tudja, hogy ott kottából, előre megírt küldetésekkel dolgozott az 1C, na, ehhez képest Korea megpróbál minket közelebb hozni a vezérkari szakmához is. A két előre legyártott – egy észak-koreai és egy amerikai – küldetéscsokor például hadműveleti térképpel rendelkezik, ahol a félszigetet körzetekre osztották, és minden körzet kapott bizonyos bónuszokat, úgymint utánpótlás, üzemanyag (ez speciel a kampánytérképen való mozgáshoz kell), és a játékos ezen a felületen körökre osztott szisztémában mozgathatja a hadosztályait. Olyan sok hadosztály persze nincs, és ha történetesen az amerikaiak kampányát nyitod meg először, akkor a puszta hídfőbe beszorítva pisloghatsz a sok vörös területre, mert amikor MacArthur Japánból sebtében átdobott katonái megérkeztek, bizony a dél az utolsókat rúgta.

Egy korábbi részét is a magazinhoz adtuk, most itt a folytatás, sőt még a Gigantic összecsapásaihoz is kínálunk némi pluszt.

A folytatásban már minden a megszokott szabályok szerint zajlik, tehát ha két ellenséges hadosztály összetalálkozik a kampánytérképen, akkor azt a kör végén valós időben fogják lemeccselni, pont ugyanolyan csatákban, mint az elődök. Az idő itt is megállítható, gyorsítható, a kezelőfelület pedig szinte egy az egyben a Kurszké, és ugyanúgy kiválogathatod a csata előtt a térképre küldött haderőt, sőt a túlélők még fejlődni is fognak. A gyalogság rajokba van szervezve, a katonák bemászhatnak az elhagyott tankok volánjai mögé, használhatják a kilőtt ütegeket, géppuskákat, aknát telepíthetnek, és persze harcolnak, ahogy az a nagykönyvben meg van írva – a sebesülések reálisak, és nem mindenki szeret géppuskatűzben rohangálni (morál, ugyebár), no meg a felszerelésük természetesen passzol a korszakhoz. A tankok páncélvédettség-mutatóit, a lőszerkészletet vagy a fegyverzet hatékonyságát

GIGANTIC AIRSHIP SUPPLY KÓDOT MINDENKINEK!

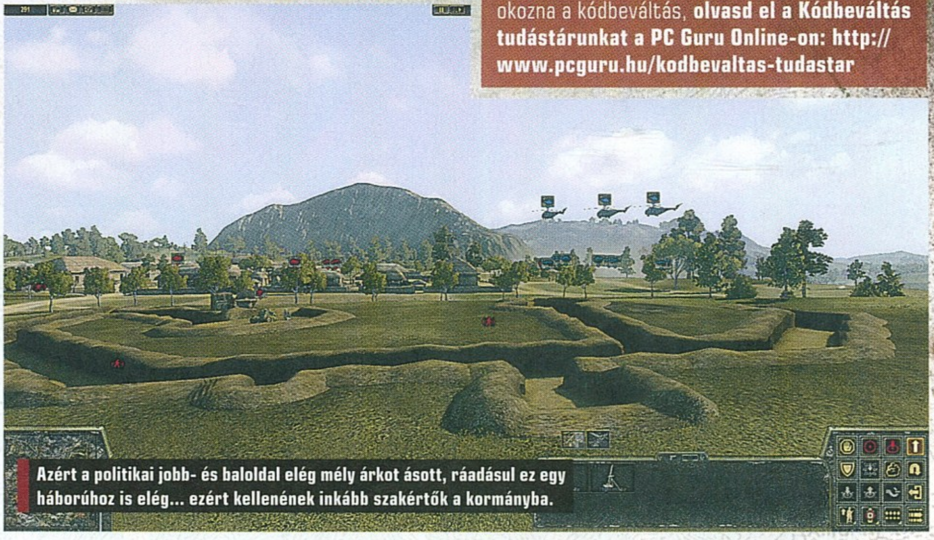
A TELJES JÁTÉK MELLÉ EZÚTTAL TOVÁBBI AJÁNDÉK IS JÁR, MÉGHOZZÁ A MÚLT HÓNAPBAN TESZTELT GIGANTICHEZ. A KÜLÖNLEGES, INGYENESEN JÁTSZHATÓ MOBA-HOZ MOST EGY AIRSHIP SUPPLY KÓDOT KÍNÁLUNK, AMELLYEL NÉGY LENYŰGÖZŐ KARAKTERSKINT, VALAMINT 10-10 GYŐZELEMRE ELÉG CROWN- ÉS PRESTIGE BOOSTERT KAPHATSZ. A BEVÁLTÁS SEM BONYOLULT: TÖLTSD LE A JÁTÉKOT STEAMRŐL, MAJD A LAUNCHERBEN KATTINTS A „REDEEM CODE" GOMBRA. A MEGNYITOTT EXTRÁID OTT FOGNAK VÁRNI RÁD A GIGANTICBEN, ÍGY TYTO, BECKETT, MARGRAVE VAGY TRIPP KÜLÖNLEGES GÚNYÁJÁVAL, ÉS A KEZDETI, AMÚGY SEM TÚLSÁGOSAN LASSÚ SZINTLÉPÉST TÁMOGATÓ ÉS FELGYORSÍTÓ BOOSTEREKKEL VÁGHATSZ NEKI A MOTIGA KÜLÖNLEGES MOBA-JÁNAK!



Nem ajtóstul, hanem tankostul a házba? Hiába no, ha a szupertitkos, készülő új Guru különszámot akarja valaki megszerezni, oda nehézfegyverzet kell.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Gigantic ajándék- és egy Steam-kód lesz, utóbbiból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

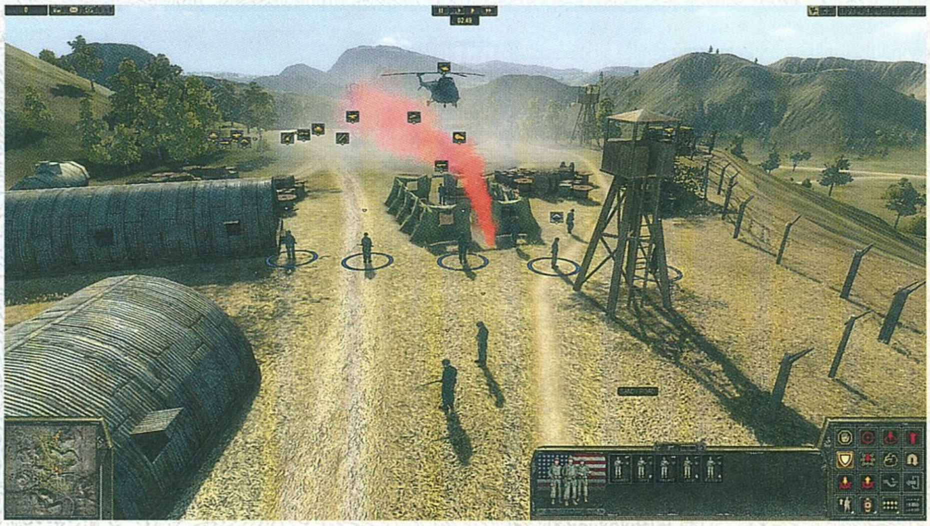


Azért a politikai jobb- és baloldal elég mély árkot ásott, ráadásul ez egy háborúhoz is elég... ezért kellenének inkább szakértők a kormányba.

már kiveséztük a múltkor, hidd el, ezt koreai epizód is hozza. Ebben a háborúban, mint említettem, még vastagon a 2. világháború haditechnikája szerepelt, mint a Sherman tankok, vagy a szovjet T34-esek és SZU rohamlövegek, csupa-csupa régi ismerős. A tüzérség továbbra is fontos összetevő, főleg, hogy a kiépített lövészárkokban megbújó katonákról, és a terepen elszórt páncéltörő tüskékről (lövegek), néha pusztán, mint zajforrásról értesülünk, na, ilyenkor kell támogató tüzet vezényelni. A csöves légvédelem viszont leszerepelt, ugyanis még megvan az a lehetőség, hogy az utánpótláspontokból a tábornokok légierőt hívjanak be a területre, csak épp a 40 millis Boforsok lópikulát sem érnek ellenük.

FORGÓSZÁRNYAKON JÖN A HALÁL!

A korszak egyik nagy vonzereje, hogy ezen a hadszíntéren jelentek meg először helikopterek, persze főleg csapat- és sebesültszállító szerepkörben. Előbbiből kapunk ízelítőt a HRS 1 által, ami a Sikorsky S-55 legendás kopterének a tengerészgyalogsági változata. A fegyverzet nélküli, kizárólag csapatok mozgatására használt légieszközből többnyire hármat vihetünk magunkkal, és ennyi már elég, hogy néhány szakaszt az ellenség hátába lepakolva komoly károkat okozzunk. Mellesleg nagyon jól mutatnak a csatatéren, és ha már bámészkodás, ebben a részben vezették be az úgynevezett binocular nézetet, amivel bárhol körbenézhetünk, bármire ráfókuszálhatunk kvázi egy távcsövön keresztül (K billentyű). A látvány itt-ott kicsit kopottas, viszont a maximális, 1920x1080 felbontás a legmagasabb részletességgel kombinálva is vidáman fut egy alsó-középkategóriás gépen. A pályák hangulatával, felépítésével nem lesz gond, elárasztott rizsföldek, apró települések, remekül használható domborzat keveredik a több megközelítési lehetőséget kínáló úthálózattal, ugyanakkor az is tagadhatatlan, hogy a változatosság kimerül néhány minta ismétlődésében. Folyó és híd, völgyben elterülő város és még egy-két hasonló séma bukkan fel újra és újra, ami azért kínos, mert rengeteg csatát kell megvívnunk ebben a rendszerben.



A kurszki veteránoknak nem hiszem, hogy tudok újat mondani, de aki most ismerkedne a sorozattal, mindenképp tartson be néhány egyszerű szabályt. Az első, hogy nehézségi foktól függetlenül a játékban rossz ötlet a páncélosokat ráküldeni mindenre, ami él és mozog, mert egy lövészárokba bújt gyalogossal szemben is néha ők húzzák a rövidebbet. Kezdetnek tüzérséggel megszórjuk a kiépített védelmeket, közben a gyalogság szépen előrenyomul a tankok fedezete alatt. A páncélosokat pakoljuk szét az arcvonalon, ugyanis nagyon kellemetlen, ha jön egy légicsapás és a kupacban álló drága vasakat letarolja. Használjuk ki, hogy vannak helikopterek, a légi felderítés és a gyalogság gyors mozgatása adu lehet a kezünkben, utóbbinál a kirakodást követően a gépek húzzanak vissza egy biztonságos pontra. Az AI, nos, nem szépítem, javult a második rész óta, de néhány hajhagymát kell rá pazarolni, pl. soha ne utasíts direkt támadásra gépesített egységet, mert ha az ellenfél egy mélyedésben van, ő bizony odamegy, és 2 méterről akarja lelőni.

IRÁNY KOREA!

Az extrákat a végére hagytam, van küldetés és térképszerkesztő, sőt egy komplett hadjárattervező rész is, amelyben már a szovjet (hogy miért nem a kínai, azt a fene se tudja) hadsereg is bevonható, tehát a mi lett volna ha forgatókönyvek előtt nyitva van az út. A szépen összerakott enciklopédia, és a többjátékos mód is érdemel némi figyelmet. Remélem, jól szórakoztok majd!

ÁLMAIMBAN AMERIKA

THE CREW 2

[ÍRTA GEBBE]

Emlékszem, még nem ismertem anno a Forza Horizont, mert nem volt konzolom. 2014 decemberét emiatt már iszonyatosan felpörögve vártam, mert a Ubisoft marketinggépezete valami hihetetlen iramban ontotta a The Crew című autós őrület kedvcsinálóit. Számoltam a napokat, megéltünk egy halasztást is, de végül megjelent.

Olyannyira nem sajnálták a pénzt, hogy a buszom rendszeresen haladt el óriásplakátok mellett, amivel még inkább megnehezítették a dolgomat. Nem volt nap, hogy ne arra gondoljak, milyen nagyszerű lesz majd átszelni egész Amerikát, barátokkal vagy új emberekkel együtt versenyezni egy óriási játszótéren. Mostanra viszont már megértettem, hogy miért voltak sokan olyan kételkedők egy ilyen játék létjogosultsága kapcsán, és hogy miért is veszélyes biznisz bevállalni egy ilyen nagy játékterület megtöltését tartalommal. Kicsit izgalmasabb, komplexebb megvalósításra számítottam a tuningolási lehetőségek terén is, de ami igazán fontos egy ilyen címnél: az autók menettulajdonságait tekintve is sokkal jobbat vártam.

Ha belegondolok, akkor a bétaverzió kipróbálásakor már gyaníthattam volna, hogy itt valami nem teljesen stimmel, illetve ha ez így is van, akkor már nem fog nagymértékben változni a megjelenésig. A játék kezdetén lezajló autós üldözés ugyanis kritikán alulira sikeredett, nem éreztem azt, hogy én egy igen hepehupás terepen rongyolok végig, nyakamban a hatóságokkal. Csak rezzenéstelenül mentem előre, várva a „hűha-faktort", ami azóta sem jelent meg, pedig akadt dolgom a The Crew későbbi tartalombővítéseivel is.

IDE NAGYOBB FEGYVEREK KELLENEK

Ha most azt szűrtétek le, hogy szerintem egy rossz játékot adtak a kezünkbe, akkor azért azzal nem teljesen értenék egyet.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower

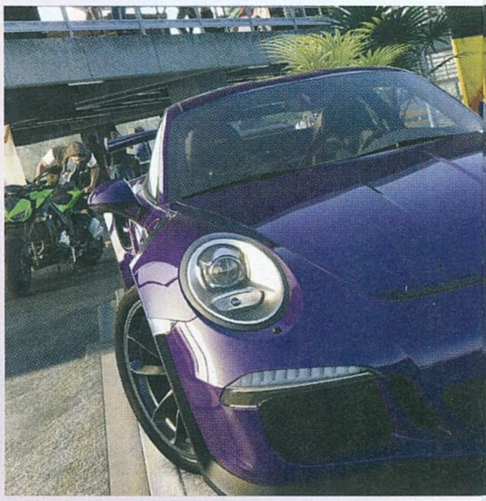
MŰFAJ
autós, arcade

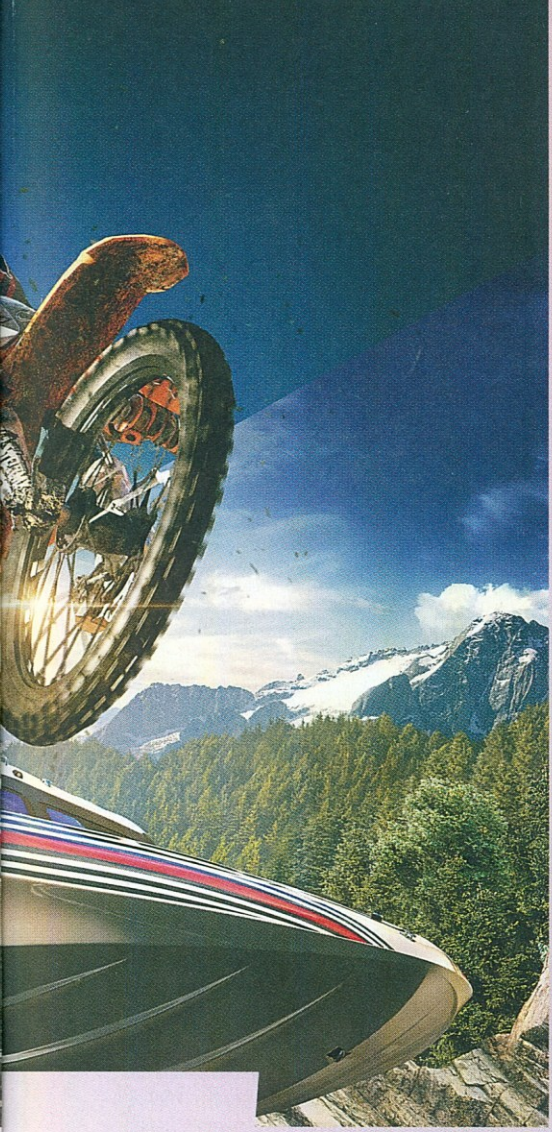
MEGJELENÉS
2018.03.16.

STÍLUSMINTA

The Crew
2014 (UBISOFT)

Forza Horizon 3
2016 (MICROSOFT STUDIOS)





F1 és repülőzés... pillanatok alatt ugorhatsz át egyik járgányból a másikba, a show pedig megy tovább, mert „the show must go on".

Hogy védelmébe keljek, azt mindenképpen a pozitívumok sorába helyezném, hogy a térkép a rajta lévő objektumokkal együtt igen szép és hangulatos lett, ahogy a járgányok is megérdemelnek egy hatalmas kalapemelést. Ismerve a sandbox méreteit, mind az 1900 négyzetkilométer rejt magában valami látványosságot. Mint mondtam, egyedül a tartalommal való megtöltés nem sikerült maradéktalanul, valamint a folyamatos online kapcsolat igénye is sokaknak frusztráltságot okozott. Az Ivory Tower rutinos csapatának tagjai (NFS, TDU és V-Rally fejlesztői tagokkal) azonban nem adták fel azt, hogy gyermekük kinőhesse kiskori problémáit, így az idei E3 alkalmával lerántották a leplet a The Crew 2-ről. A területkihasználás problémáját gyakorlatilag egyetlen laza mozdulattal meg is oldották. A szilárd talajon folytatott versenyszerű tevékenykedés mellett már levegőbe emelkedhetünk

Az a legjobb a The Crew 2-ben, hogy ha versenyezni szeretnél, nem kizárólag autók közül válogathatsz.

A GAMESCOMRÓL JELENTJÜK

Kellemes meglepetés

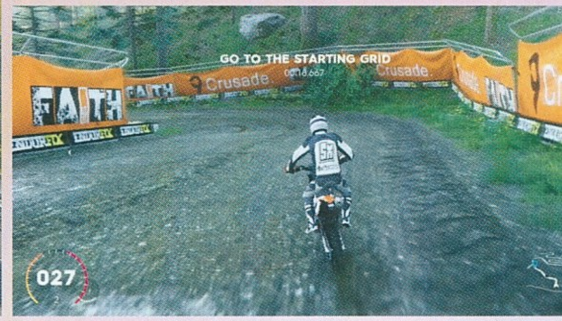
Bár vártam anno a The Crew megjelenését, egyáltalán nem voltam oda érte, sőt pont, mint a Watch Dogs, ez a cím is hatalmas csalódást okozott a steril, lélektelen játékmenetével, szinte nulla saját ötletével. Emiatt nagyon szkeptikusan figyeltem az Eredetet is nyúló folytatás E3-as bejelentését, de a gamescomon szerencsére pozitív meglepetés ért. Hogy egy gyönyörű (Újságíró? Youtuber?) leányzó ült mellém a zárt próbakör alatt, az egy dolog, de a vele párosban folytatott kalandozás és versenyzés is nagyon hangulatos volt. Imádtam a motorozást, a pillanatok alatt autóra váltó driftelést, a sárdagasztást (motokrossz), és olyan érzésem volt, hogy valamelyik Forza Horizon fut, csak több lehetőséggel, kicsit gyengébb külsővel. Várom, na, és ez engem lep meg a legjobban.

a nagyon jól manőverezhető sportrepülőkkel, de hogy a vízre is rátévedjünk, ahhoz egy meglehetősen haragosnak tűnő speedboat flotta (brutálisan gyors motorcsónakokkal) is a rendelkezésünkre áll majd. A szárazföldi rész az autókon kívül magában foglalja a motorbicikliket is, azokból is a gyorsasági, a terep- és túramotorozás kedvelőinek nyújt majd szórakozást. Igen, kedves olvasó, jól láttad. Ez mind egyetlen videojátékba lesz besűrítve, és az előzeteseket látva nem holmi összecsapott, „egy kicsit mindenből" jelleggel fog működni.

MOTORNATION

Valljuk meg, hogy az Egyesült Államokban tömkelegével akadnak motorsport őrültek. Minden ember vérében csordogál egy kis benzin, gázolaj vagy éppen etanol. A Guru gamescomon szerzett tapasztalatai alapján, a The Crew 2 célja egyértelműen az a fajta könnyed szórakoztatás lesz, amelyet az ember nem egy komoly szimulátorban keres, hanem a kontrollerének feszülve ki akarja hozni a vasakból a legvadabb, sokszor a mai fizikai ismereteink határait feszegető manővereket. Célzottan négy nagyobb kategóriába lehet majd sorolni a nyílt világú megmérettetéseket, ezeken belül lesznek alkategóriák is. Többnyire a nagyvárosok lesznek házigazdái az utcai versenyeknek, amelyekben nem ritka az, ha pár háztetőt is meglátogatunk négykerekű csodáinkkal, ahogy nem nagy meglepetés az sem, ha ezeket nem köti össze folyamatos útfelület, csak két rámpa és a szabad ég. A Pro Racers kategória már inkább az ideális ívek megtalálásáról, a helyezkedésről és a leszorítóerőről fog szólni. Ennek egyik eszköze egy nagyon fura, de rosszul kinézőnek egyáltalán nem nevezhető formaautó lesz. Az igen alacsony hasmagasság mellett a mai kor F1-rajongóit teljesen letargiába szorító fedett pilótafülke is borzolja majd a kedélyeket. Itt lesz még az off-road mókázás, aminél, mint ahogy a neve is mutatja, úttalan utakon kell majd legyőzni az ellenfeleinket a jobbnál jobb buggy- és terepjáró-felhozatallal. A motorok közül egyedül talán a krosszmotorok voltak olyanok, amik mintha kicsit elnagyolt fizikai tulajdonságokkal lennének megáldva. Kissé hirtelennek hatnak a kanyarvételek, a levegőből való leérkezések pedig amolyan Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands feelingre emlékeztettek engem. De minek is rohannánk ennyire előre? Az utolsó nagy pakkot maguk a szabadstílusú események hozzák, például a légi akrobatika elemeinek

Ha eluntad a versenyeket, a repülést és csónakázást, vagy a driftelést, még mindig készíthetsz vattacukrot, elvégre az édességet mindenki szereti.



kitanulása igényel majd némi érzéket a műfajhoz, de aki kedveli a driftelést, annak is lesz lehetősége rá, hogy összemérettesse magát.

THE CREW ALL-STAR RACING TRANSFORMED

Nem véletlen a kissé összemosott alcím. A játék egyik fő elemét képezi majd a járművek közti kivételesen gyors váltás lehetősége. Ebben ugyan a The Crew sem volt gyenge, hiszen bármely autónkat lepakolhattuk magunk elé egy listából kiválasztva. A második részben viszont a Sonic All-Star Racing Transformed megszégyenítésére is alkalmas módja lesz ennek a folyamatnak. Nemes egyszerűséggel akár mondjuk repülőgépben ülve, menet közben dönthetünk úgy, hogy a tenger felett hirtelen motorcsónakká alakulva szelnénk a habokat, de ugyanígy a város felett lézengve is autóként eshetünk a forgalmas utcákra. Ennél kényelmesebben nehéz lenne ezt kivitelezni, szóval egy nagy pluszpont jár ezért a megoldásért. Ez persze nem ilyen egyszerű, mint ahogy ki van találva.

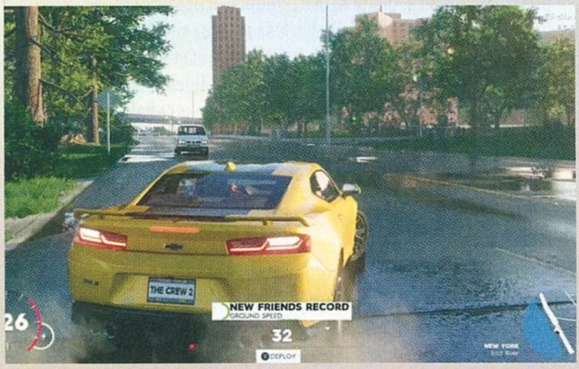
A tereprendezés kialakításának teljes mértékben passzolnia kell mindehhez. Az Ivory Tower célja saját elmondás szerint is az, hogy minden műfajból kihozhassa a legtöbbet. Az alkotók külön kiemelték például a városi versenyzést, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy újra kell gondolniuk az amerikai városokat, alkalmassá téve őket a teljes sebességgel való száguldozásra. Rengeteg már említett tetőútvonal, rámpa, rövidítés az utcák között és széttörhető tereptárgy lehelyezése a fő irányvonal a fejlesztés során. A feladat ugyanakkor hálás is, mert egy ekkora játszótér berendezése minden kreativitás kiélésre alkalmat biztosít. Ha már itt tartunk, akkor igen furcsa volt látni az egyik beharangozó alkalmával a Central Park felett repkedő repülőgépet. Akaratlanul is szívemhez kaptam, hiszen ki ne emlékezne a 2001 szeptemberében bekövetkezett eseményekre? Akkortájt még azokat a filmeket is tiltólistára helyezték, amelyekben szerepelnek a World Trade Center ikertornyai, nemhogy még valaki olyan játékprogramot fejlesszhessen, ahol New Yorkban lehet bármilyen repülésre alkalmas masinával lavírozni.

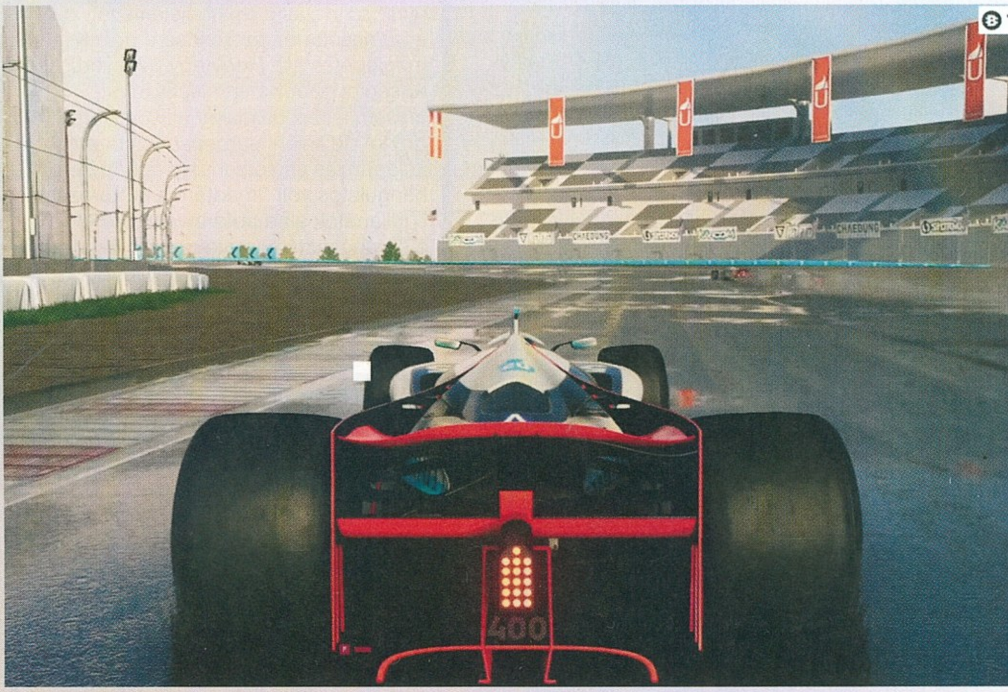
A FELFEDEZÉS ÖRÖME

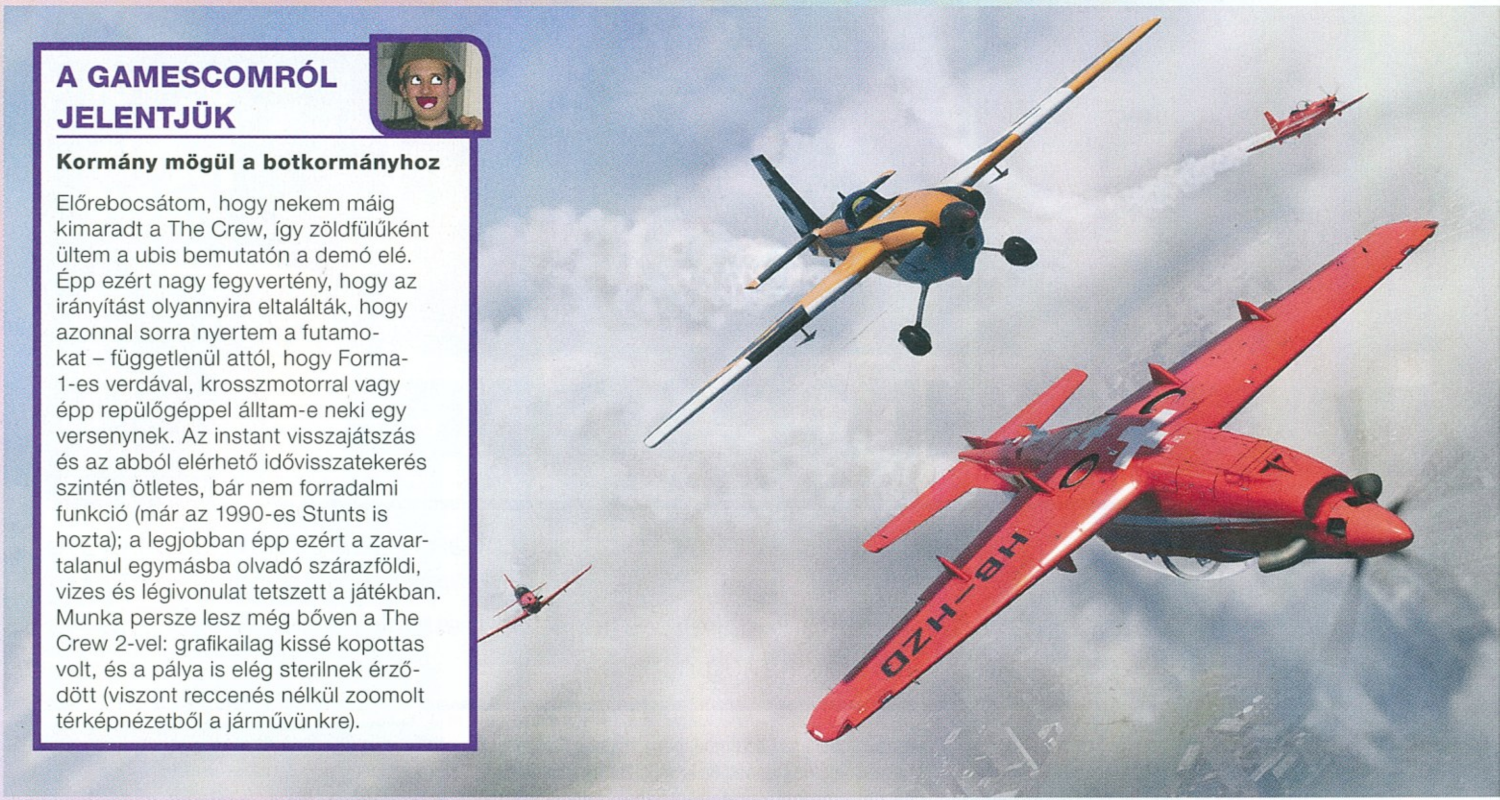
A grafikai kivitelezésre már most azt lehet mondani, hogy fényévekkel szebb lesz, mint az elődje. Személy szerint az egyik fétisem a naplementében való bármilyen tevékenység, tehát ha kell, belerepülök, nekimegyek, alámászom és egyéb trükkökre is hajlandó vagyok érte. Nyilvánvalóan ezek a képkockák ragadták meg legjobban a figyelmemet. Rengetegszer láttunk már sajnos olyat, hogy az ígéretek nem feltétlenül találkoztak a valósággal, vagy ha mégis, akkor a minimum gépigény mellé inkább azt kellett volna feltüntetni, hogy „diavetítéshez alkalmas konfiguráció". Elsősorban ugye PC-vel foglalkozva, de meg kell említenünk, hogy a konzolokon ilyesfajta gondok nem fognak adódni, viszont a megfelelő kompromisszumokkal is számolni kell. Arra készüljünk fel, hogy a maximális élményhez nem kicsit kell a pénztárcába nyúlnunk, főleg a mai videokártyák ára mellett. Az igen kényes vízfelületek megjelenítése például fel fog értékelődni azáltal,

26 ÓRA 28 PERC…

… az a világrekord idő, amely alatt Alex Roy autóval megtette a New York-Los Angeles távolságot, azaz átkocsikázott az USA keleti partjáról a nyugatira, amit mi is megtehetünk a The Crew 2-ben. De miért nem hallottunk olyan sokat erről a „Cannonball Run" (Ágyúgolyó futam) néven elhíresült műfajról és a szenzációs rekordról? Nos, amit emberünk az erre a célra kialakított Infinitijével művelt, teljesen illegális. A rendőrök elkerüléséhez három megfigyelő repülőt alkalmazott, illetve társaival a gyorsabb sofőrcserék érdekében két kormánnyal és pedálszettel látta el az autót. A bejelentés 2015. április elsején volt, hogy a média ne kapja fel annyira.







A GAMESCOMRÓL JELENTJÜK

Kormány mögül a botkormányhoz

Előrebocsátom, hogy nekem máig kimaradt a The Crew, így zöldfülűként ültem a ubis bemutatón a demó elé. Épp ezért nagy fegyvertény, hogy az irányítást olyannyira eltalálták, hogy azonnal sorra nyertem a futamokat – függetlenül attól, hogy Forma-1-es verdával, krosszmotorral vagy épp repülőgéppel álltam-e neki egy versenynek. Az instant visszajátszás és az abból elérhető idővisszatekerés szintén ötletes, bár nem forradalmi funkció (már az 1990-es Stunts is hozta); a legjobban épp ezért a zavartalanul egymásba olvadó szárazföldi, vizes és légivonulat tetszett a játékban. Munka persze lesz még bőven a The Crew 2-vel: grafikailag kissé kopottas volt, és a pálya is elég sterilnek érződött (viszont reccenés nélkül zoomolt térképnézetből a járművünkre).

hogy nem szabad azokat elnagyolni, mert a motorcsónakok és repülők megérkezésével igen lelombozóan hatnának. Csak könyörgöm, legyen benne bőven felfedezni való tartalom. A Crew autódarabkáinak keresgélése például kifejezetten tetszett, azt a Forza Horizon 3-ban is élveztem, pedig sokkal kisebb a terület. Utóbbiban a Barn Find küldetések látják el ezt a szerepet. Az mondjuk meredek lenne, ha egy ekkora területen kellene az összes használható útszakaszt meglelni, de hát egye fene, állok elébe!

Úgy tűnik, hogy az Ivory Tower tanult a hibákból és a kritikákból, a Forza Horizon pedig konkurenciát kap az őrült versenyfutás képében.

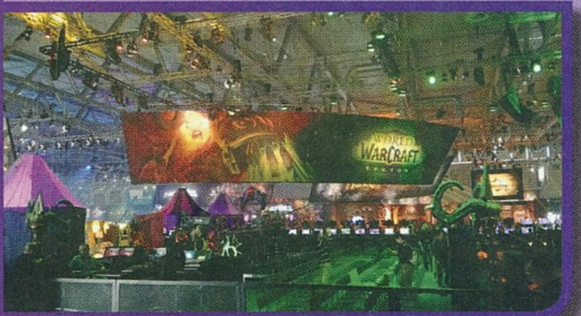
HARLEY, DE NEM QUINN

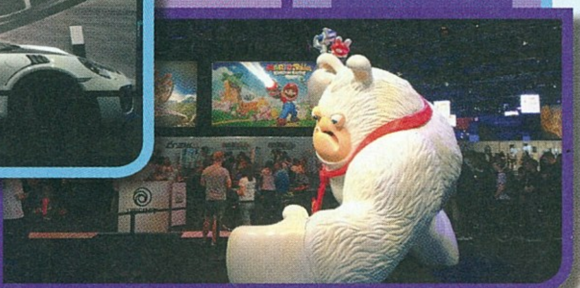
A járművek terén elég sok licenc témájú tárgyalást kellett lefolytatni, hogy például a repülőgépeket és motorcsónakokat gyártó cégekkel is leszerződhessen a fejlesztőcsapat. Ami mostanában a jég megtörését jelenti, hogy például a Porsche nyit a videojátékok felé – így a The Crew 2 sem kivétel – betársul ezenkívül az Audi is. Ha viszont még ennél is nagyobb kuriózumot akarnék említeni, akkor minden kétséget kizáróan a Harley-Davidson motorok hivatalos szerepeltetése az egyik legnagyobb szó. Ha minden kutatómunkám helyesnek bizonyul, akkor még a motorozásra szakosodott Ride-sorozat sem rendelkezik az ehhez szükséges jogi háttérrel, pedig közel 20 márkát vonultatnak föl a Milestone talán legsikeresebb motoros címei. Az előrendelők számára máris elérhető a Harley-Davidson Iron 883TM 2017, amely a Legendary Motors Pack része egy Mercedes-AMG társaként. Ahogy korábban is volt, nem marad ki a Season Pass sem. Az alapjátéktól 10 euróval drágábban még nem kapjuk meg a bérletet, de aki tényleg ki akarja maxolni a lehetőséget, annak már közel egy Forza Motorsport 7 árát kell kicsengetnie, mert a Gold verzió 90 eurót fog kóstálni. Cserébe 3 nappal hamarabb férhet hozzá a játékhoz.

CREWSPACITO

Egyelőre az a tény, hogy a megjelenés minden platformon csak jövő március közepén lesz, arra sarkall minket, hogy lassítsunk le, próbáljunk még másfelé koncentrálni. Nem szabad hatalmas elvárásokat támasztani a végeredménnyel kapcsolatban, csupán csak ott kell a határvonalat meghúzni, hogy jobb játékot kapjunk majd a pénzünkért, mint a kicsit elhamarkodott első rész. Aki gyorsan rávágná, hogy akkor lehessen játszani vele offline is, annak már most csalódást kell okoznom. A The Crew 2 világa szintén egy élő, frissülő tartalmakat felvonultató terület lesz, ahol a mindent látó szem folyamatosan éreztetni fogja jelenlétét. Legalábbis az utolsó 10 percben történt eseményeket azonnal meg tudjuk osztani mindenkivel, mert az bizony tárolva lesz. Ahogy a vak is mondja – majd meglátjuk!

Az ész megáll, a motor viszont egy pillanatra sem, és a totális képtelenségek remekül állnak az első részével kicsit leszerepelt The Crew 2-nek.





2017 gamescom
BESZÁMOLÓ

[ÍRTA BÖJTI] Ahogyan tavaly, úgy idén is kilátogattunk a Kölnben minden egyes esztendőben egyre terebélyesedő rendezvényre, ami az európai játékosok és cosplayesek Mekkája, így majdnem a Sziget fesztivál hangulatát hozza. És hogy milyen élményekkel lettünk gazdagabbak? Nos, ezt a következő oldalakon tudhatjátok meg.

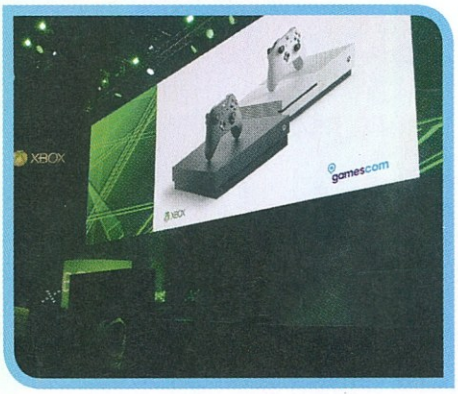
Ismét augusztus, ismét Köln, ismételten gamescom. Amit tudtunk, megnéztük, a következő oldalakon pedig be is számolunk róla.

Azért jó utazási élménybeszámolót írni, mert mindig el lehet poénkodni a rohangálással és részben stresszel teli napok kavalkádjának eseményeit. Olyan sztorikkal, mint mondjuk az, amikor 2014-ben egy másik csapattal éppen csak elértük a gépet, mert az egyik kolléga (alias rolmanus) a repülőtéren éhezett meg, persze alig félórával a gépzárás előtt, így nekem már pirosan jelezte a kapu, hogy sajnos kifutottam az időből, így csak a szerencsén és a csinos, huncutul mosolygó személyzeten múlott, hogy végül feljutottam. Pedig lelki szemeimmel láttam elsuhanni a kasztnit, ami akkor nem volt annyira vicces, mint most visszagondolva.

Mindig van valami anekdota, valami sok nevetést eredményező bénázás... kivétel idén. Zoli, a PC Guru tulajdonosa olyan profin megszervezte és foglalta az utazást (én meg a rendezvényes események befoglalását), hogy minden olajozottan ment. Még a Black Desert Online-t istápoló Kakao Games esti partijára (eszem, iszom) is gond nélkül odaértünk. Nagy sztorik tehát most nincsenek, helyettük viszont van elég játékbemutató, elvégre JohnBart kollégával azok miatt utaztunk Kölnbe.

BENNE VAN AZ X-FAKTOR

Személy szerint a túlzsúfolt hetet a Microsoft hatalmas, szépen berendezett színpadjánál kezdtem. Túlzsúfolt, mert ahogy írtam,



van némi stressz az emberben, mikor a félórás prezentációk egymást érik, miközben hatalmas csarnokokon kell keresztülrohanni, a tömeg meg elsodor bárkit, mintha csak a tenger szilaj hullámai között kellene egy deszkán egyensúlyozni. Nos, az Xbox esetében ezzel nem kellett foglalkozni, mert bőven volt idő a próbálgatásra és nézelődésre, elvégre egyedülálló módon két órát kaptam az ismerkedésre. Ezt egy zárt ajtók mögötti prezentációval kezdtem, ahol bemutatásra került az Xbox One X (XBOX) új hangrendszere, ami a Dolby ATMOS nevet viseli, és ami elvileg az eddigi legrealisztikusabb hangzásvilágot

biztosítja. Hogy nagy különbséget már nem érzékeltem a Dolby korábbi nagyszerű hangzásaihoz képest, az vélhetőleg a személyes problémám, és az emberi fül hibája, amely az ilyen apró nüanszokat már talán észre sem veszi. Emellett jó kis montázst lehetett megtekinteni a teremben, ami némileg visszaadta a hitet a masinában, amely mostanra már alig kap kiemelt exkluzívot, miközben a konkurenciához képest szinte minden multiplatform címet gyengébben jelenít meg.

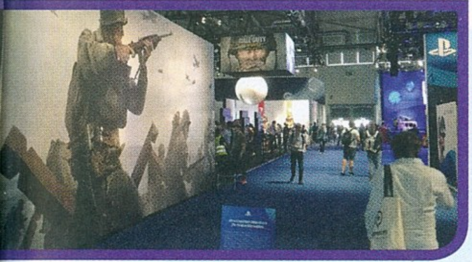
A remek zenére vágott anyag során az üzenet lényege: az XBOX lesz minden idők legerősebb konzolja, ami tulajdonképpen át is jött, hiszen a nézősereg mosolygás nélkül, sőt némileg fellelkesedve bírta ki a hosszúra nyúlt rongyrázást.

Aztán a Crackdown 3 kicsit le is lombozta a kedélyeket. A régóta készülő exkluzív jópofa, el lehet szórakozni a sandbox sci-fi világában, de semmi olyat nem mutat fel, ami miatt bárki is

komolyabban rágerjedne, ráadásul külsejében sem az igazi. Kipróbáltam a szintén évek óta készülő Cupheadet is, ami szórakoztató és még mindig látványos, de lassan mindenki feladja a várakozást (elvileg most már fix a szeptember legvége). A 2018 elejére-közepére datált Sea of Thieves meglepően látványos és izgalmas, sőt egyre inkább az, de nekem még a Super Lucky's Tale is nagyon tetszik... ám ami igazán nagy durranás, és már szó szerint a kanyarban van, nos, az a Forza Motorsport 7, amit még a nulladik nap Nvidia partiján is sikerült 4K-ban, PC-n nyomni egy erőmű jellegű gépen.

A Turn10 Studios ezúttal tényleg semmit nem bízott a véletlenre, esőben és napfényes, sziklás sivatagban egyaránt repesztenek a járgányok, a fényeffektektől leesett az állam... de tényleg, azt nem lehet elmondani, milyen érzés, mikor beáll a kasztni, csillog a fémtest, a napfény pedig tükröződik a totálisan élethű pocsolyákon a kerekek körül. Gyönyörű, észbontó, és bár lesz pár igen jónak ígérkező autós cím a közeljövőben (NFS, The Crew 2, Project CARS 2 – mindegyiket próbáltuk, egyik sem okozott csalódást), az október harmadikán PC-re (igen, igen, végre) és Xbox One-ra is érkező játék minden résztvevőt lepipál a műfaján belül, sőt már csak emiatt is érdemes konzolt venni, ha esetleg a számítógépünk nem lenne elég izmos hozzá (persze akkor a 4K-hoz One X kell).

Máskülönben viszont vártam volna még valamit a Microsofttól, mert ez így még kevés. Az X szép, dizájnos, erős, mint a fene, de kéne rá a játék, méghozzá olyan tartalom, ami máshol nem elérhető, különben annyit ér, mint halottnak a csók.



JAPÁN RPG-K A CSÚCSON

Aztán a Microsoft után a Bandai Namco következett, ahol az új Ace Combat (2017/7-es számunkban találhattok róla bemutatót) társaságában két hagyományosabb RPG-t is sikerült kipróbálni. Ezek közül az egyik a frissen bejelentett Sword Art Online: Fatal Bullet volt, ami 2018 elején érkezik konzolok mellett PC-re is.

A sorozattól rendhagyó módon a TPS/RPG hibrid kasztokkal, eltérő fegyverekkel és harcmodorral kínál komolyabb változatosságot, miközben a főhősnek kell segíteni kijutni a videojátékos világból, ami elnyelte, és amiben ha meghal, a valóságban is vége az életének. Bár voltak még gondok, a rajzfilmes stílus könnyen elkapja az embert, ahogy a hangulat is, ráadásul az online co-op hosszú távon képes lekötni a stílus iránt rajongókat.

A Ni no Kuni első része is nagy durranás volt, a folytatás pedig ismét remekelt, mint a show egyik legjobb RPG-je, ami mögött igazi legendák

állnak. A januárban PS4-re (Pro-tulajok előnyben, ott szebben muzsikál a program) és PC-re megjelenő produkció hatalmas főtérképpel, különálló, nagyon változatos területekkel és királyságokkal hoz majd számtalan kalandot. Bekerült a képbe egy igen érdekes taktikai, háborúzós játékelem is, aminek során eltérő csapatainkkal felszerelkezve támadhatjuk az ellenséges haderőket, akár légitámadást is behozva, hatalmas erődöket megtámadva (ez a szegmens kicsit pikmines). A fejlesztők szerint azért volt szükség a nagy változásokra, mert az RPG-k világában is komolyan átalakult a piac, amire mihamarabb reagálnia kellett a japán iparnak – ez a lépés a Ni no Kuni II: Revenant Kingdom, ami annyira egyedi, hangulatos, szép és varázslatos, hogy nem lehet szó nélkül elmenni mellette. Olyan, mint egy mese – amire mindenkinek szüksége van, még felnőtt fejjel is.

NA ÉS A CSEH BARÁTOK

Tavaly is sörrel, chipsropogtatással üdvözöltük egymást a Warhorse Studios személyzetével, idén sem volt ez másképpen. Noha a csapat beállt a nagyobb Deep Silver kiadó zászlaja alá, a fejlesztők barátságos viselkedésén ez

mit sem változtatott, így továbbra is ők az új CDPR és Techland, miközben maga a Kingdom Come: Deliverance is szépen halad. A kipróbált verzióban egy véres mészárlás utáni nyomozást kellett levezényelni, a belső nézetes, egyszemélyes, középkori akció-RPG pedig megmutatta azt a hatalmas, nyitott világot, ami otthont ad számára. Bármerre el lehet mászkálni vagy lovagolni, a nyomozás tiszta Witcher 3, csak Witcher-érzék nélkül, a harc intuitív módon tanulható, a hangulat nagyszerű. És végre a véglegesnek tűnő megjelenési dátum is kiderült: 2018. február 13-ára készíthetitek a prágai sört, ha el akartok merülni a Deliverance világában.

És ha már Techland, akkor lengyel barátainkról se feledkezzünk meg (egyikről se, hiszen a CDPR területén ezúttal is a remek kártyajátékot próbálgattuk némi ser társaságában), elvégre bejelentésre került a szintén jövőre, hasonlóan az év elején megjelenő God's Trigger. A leginkább a Hotline Miamira hajazó program igazi különlegessége a rendkívül erős hangulat, na és a kiforrott,

A GAMESCOM 2017 SZÁMOKBAN

IDŐPONT: 2017. 08. 22-26.

A TERÜLET NAGYSÁGA:
201 000 négyzetméter

LÁTOGATÓK SZÁMA:
350 000 fő

LÁTOGATÓK ORSZÁGOK SZERINT:
106 nemzetet érdekelt a gamescom 2017

KIÁLLÍTÓ CÉGEK SZÁMA:
919

KIÁLLÍTÓ CÉGEK NEMZETEK SZERINT:
54 ország volt jelen

A GAMESCOM 2017 HIVATALOS PARTNERORSZÁGA:
Kanada

AZ EXPO MEGVÁLASZTOTT LEGJOBB JÁTÉKA:
Super Mario Odyssey

AZ EXPO MEGVÁLASZTOTT LEGJOBB PC-JÁTÉKA:
Kingdom Come: Deliverance

AZ EXPO TOVÁBBI DÍJAZOTTJAI:
– Assassin's Creed Origins
– Middle-earth: Shadow of War
– Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
– Forza Motorsport 7
– Project CARS 2
– God's Trigger
– Destiny 2

A GAMESCOM 2018 IDŐPONTJA:
2018. 08. 21-25.

két főre összpontosító kooperatív játékmenet, aminek során a főszereplők különleges képességeit és az elhullott fegyvereket használva lehet brutális vérfürdőket rendezni, ráadásul néha még a logikára is szükség van az ajtók megnyitásához.

VEGYESFELVÁGOTT

Persze bőven volt még más is, de annyira hosszú a lista, nhogy ehéz mindenről hírt adni. A Shadow of War még mindig nagyszerű folytatásnak tűnik, a Mothergunship izgalmas és testreszabással teli követője a szintén élvezetes Tower of Gunsnak, A Riders of the Broken Planet pedig egy első körben ingyenes, majd később is barátságos árazású 4v1 játék a MercurySteamtől (ez már kapható is). Jó volt még a Daedalices Aer is a relaxáló stílusával, illetve a The Talos Principle VR-változata és a Devolvernél megjelenő, vicces kis Swords of Ditto is ígéretes darab.

A kínálat tehát adott, és bár nagy meglepetések ebben az évben nem voltak, az biztos, hogy a következő egy esztendőben sem fogunk unatkozni. Jövőre talán több friss bejelentés, több „év játéka" gyanús program is kipróbálható lesz, de ami a gamescomon nem változik, az az élmény, a hangulat, a színpompás forgatag és a hihetetlen tömeg (lásd táblázatunkat, amit összevetve a tavalyival láthatjátok a növekedést), amit egyszer mindenkinek meg kell tapasztalnia.

ESCAPE FROM TARKOV

[ÍRTA JOHNBART] A S.T.A.L.K.E.R., a túlélős FPS-ek, a kizárólag online shooterek és az ArmA-széria legjobb elemeit ötvözi a Battlestate Games a jövőre remélhetőleg tényleg elrajtoló digitális háborújában. Kipróbáltuk az Escape from Tarkovot, és alig várjuk a startot.

Kiadó: Battlestate Games **Fejlesztő:** Battlestate Games **Megjelenés:** 2018

A bevezetőből valószínűleg egyértelmű, hogy az Escape from Tarkov (avagy EFT) egy felettébb érdekes zsáneregyveleg, a szentpétervári Battlestate Games játéka viszont csak a műfaji besorolásánál megfoghatatlan. A Stalker-széria posztszovjet közegét a túlélős FPS-ek mikromenedzsmentjével, az ArmA-sorozat húsbavágó taktikai vonulatával, a Rising Storm 2 fegyvermodellezésével és a The Division masszívan online elemeivel vegyítő lövölde ugyanis játék közben nemcsak egy szórakoztató shooternek, hanem kiforrott koncepciónak is érződött. A gamescom első napját számunkra az új orosz csoda-FPS nyitotta, és mit mondjak: ennél nem is indulhatott volna jobban a show!

MENEKÜLÉS TARKOVBÓL

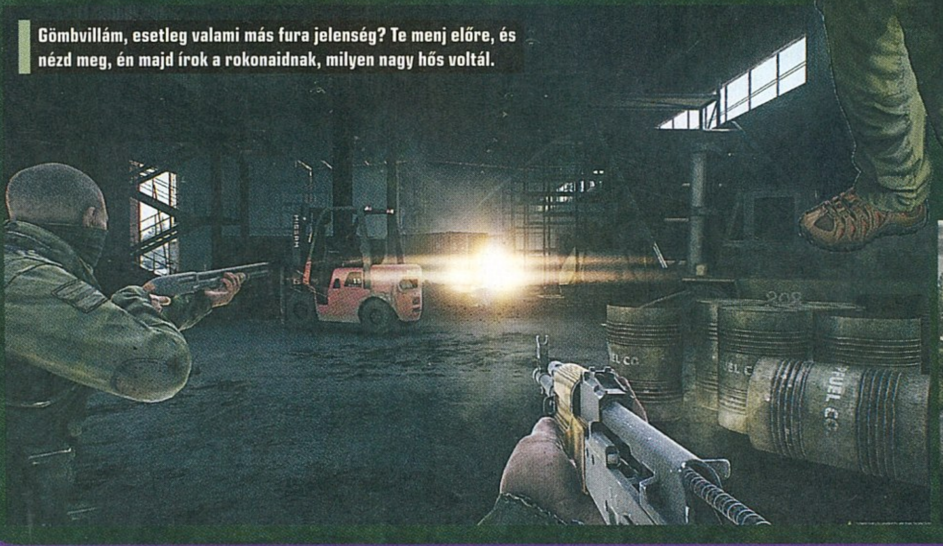
Az EFT alapjában véve egy több pályára osztott, nyílt világú, PvP és PvE tartalommal egyaránt rendelkező online taktikai shooter, amelyben a történetet tekintve célunk, hogy elmeneküljünk a Balti-tenger partján fekvő fiktív orosz nagyvárosból, míg a játékmenetet nézve az, hogy egy minél jobb felszereléssel rendelkező zsoldossá váljunk.

A bonyodalmak két katonai magánvállalat, a piszkos üzelmeket folytató Terra Group megacég érdekeit védő USEC, és az orosz kormány által felbérelt BEAR pengeváltása körül forognak: előbbi a szőnyeg alá söpörni, míg az utóbbi felfedni próbálja az erkölcstelen óriásvállalat tarkovi üzelmeit. A Balti-tengeri intrika azonban hamar helyi háborúvá eszkalálódik: miután a civil lakosság zömét evakuálják, az ENSZ és az orosz hadsereg lezárja a körzetet, a halálcsapdává lett terület így az opportunista USEC- és BEAR-zsoldosok, valamint a hátramaradt lakosokból álló fosztogatók (avagy Scavek) martalékává válik.

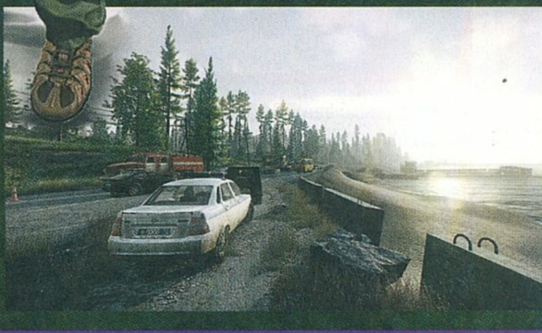
MÉG A TAJGÁN IS MINDIG ONLINE

Az anarchiába süllyedt nagyváros és a perzisztens online-only játékmenet okán persze a The Divisionnel való összehasonlítás adott, főleg, mivel az EFT játékmenetében is több téren hasonlít a Ubisoft Massive kortárs aRPG-jére. Masszívan online shooter dacára így a Battlestate játéka is kidolgozott főszállal bír, amelyet több raid-alapú küldetés regél el – bár ezeket szólóban is megpróbálhatjuk lenyomni, a történet vége felé rengeteg ősz hajszáltól kímélhetjük meg magunkat, ha alkalmi érdekszövetségesekkel pucoljuk ki a PvE (majd később kevert PvP-PvE) területeket. A sikeres rajtaütések jutalma pedig nem is marad el: a történetet előregördítő dokumentumok és újonnan megnyíló területek mellett a kapott tapasztalati pontokra és az összeszedett zsákmányra koccinthatjuk a vodkásüveget.

Ami az előbbieket illeti, közel 100 skillt érhetünk el velük, amiket a gyakran ismételt tevékenységek mentén old ki a játék (azaz ha pl. sokat lövöldözünk, később jobban célzunk, ha időnk zömében a fűben sunnyogunk, a lopakodási készségeink javulnak, ha pedig nekigyürkőzünk a műszerész munkának, egyre



Gömbvillám, esetleg valami más fura jelenség? Te menj előre, és nézd meg, én majd írok a rokonaidnak, milyen nagy hős voltál.



Hardcore keleti front

Nem az EFT volt az egyetlen keményvonalas orosz tematikájú shooter, amit bevizsgáltunk az idei gamescomon – legalább ugyanilyen ígéretesnek találtam a kitűnő Verdun 1914-1918 önálló kiegészítőjét, a Tannenberget is. A Blackmill Games keleti fronti kitérője ugyanis minden téren erős taktikai shooternek ígérkezik: csapatjáték, anyagszimulációval továbbfejlesztett ballisztika, a Verdunhöz képest nyitottabb pályák sora, az osztrák-magyar csapatok jelenléte és 64 fős offline bottámogatás jellemzi a programot. A Tannenberg így nemcsak egy remek multis shooternek, hanem a téma első autentikus offline játékának is ígérkezik – tűkön ülve várom a hadparancsot!

ügyesebben javíthatjuk a mordályainkat). Hasonló részletesség vár viszont ránk a loot terén is: jobb fegyvereket, a mordályok kezelhetőségét-tartósságát javító kiegészítőket, ruházati-páncélzati elemeket, vagy épp a túlélést segítő orvosságokat, élelmiszert, javítókészletet és éjjellátó szemüvegeket harácsolhatunk össze mind a sztoris raidek, mind pedig a gamescomon debütáló, a tűzszüneti zónákban székelő traderektől kapott mellékküldetések teljesítése során.

Harácsolni viszont nem csak a saját bőrünk vásárra vitelével lehet: a PvP-PvE zónákban ugyanis az AI irányította Scavek mellett szerény személyünk is játszhat fosztogató karaktert más

Mivel mi magyarok is nagyon bírjuk a poszt-szovjet FPS-eket, szinte biztosra vesszük, hogy a Tarkovot ti is szeretni fogjátok.

játékosok instance-ében. Bár ekkor megjelenésünk és felszerelésünk teljesen véletlenszerű, mégis megéri trollkodni a többi hús-vér játékossal, ha ugyanis túléljük az instance-t, a fosztogatóként megszerzett zsákmány végül bizony főkarakterünk raktárában landol.

Amire pedig illik is vigyázni: halálunk esetén ugyanis minden nálunk lévő zsákmány odavész, permanensen csak a védett konténerekben és in-game biztosítással tárolt cuccaink maradnak meg! Gyűjtögetni pedig már csak azért is érdemes, mert az endgame során akár mi is tradernek állhatunk – hálózatunkkal és a portékáinkhoz megszabott árakkal pedig mi is befolyásolhatjuk a játék dinamikus feketepiacát.

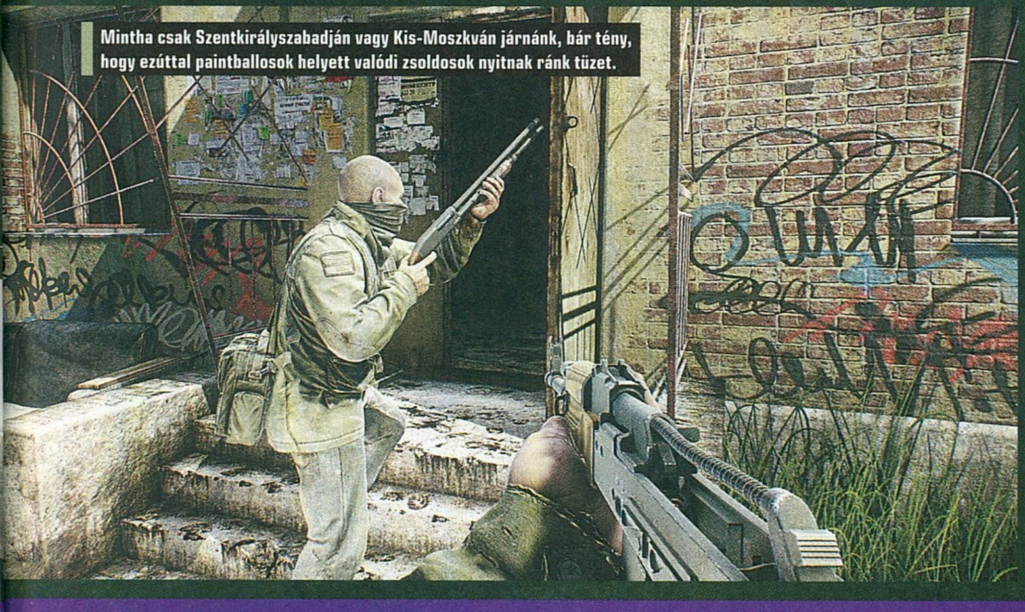
AMINEK AZ ARMA IS TISZTELEG

A fentiek zöme persze jelenleg csak jól hangzó ígéret, azokból ugyanis egyelőre egyrészt csak a show-n bemutatott (és a már futó zárt bétában is elérhető) quest-rendszer, másrészt pedig a technikai megvalósítás kézzelfogható – utóbbi viszont már a játék jelen állapotában is oly lenyűgöző, hogy arra nehezen találok szavakat. Az EFT ugyanis teljesen új szintre emeli a gyalogos taktikai és survival műfajokat: karakterünknek lemodellezett éhség-, szomj- és vérnyomásállapota van, harc- és mozgásképességünkre pedig nemcsak a fáradtság és kimerültség hat ki, hanem a sebesülések okozta vérveszteség, a törések és zúzódások sora is. A több sebzésszektorból álló karaktermodell szintén alap, avatarunk így élethűen reagál a bekapott golyókra, a taktikai mellényben elosztott lőszer és felszerelés pedig nemcsak sebességünket és erőnlétünket, hanem mozgásunkat is nagyban befolyásolja – a mellényben hordott cuccok helyes súlyelosztása így nem üres lózung, hanem élet és halál kérdése lehet. Ha pedig már mozgás: haladási sebességünket (a séta és a sprint között) leheletfinoman szabályozhatjuk, az ajtókat az Amnesia-sorozatot idéző módon fokozatosan is kinyithatjuk, a kezünkben lévő fegyvereknek pedig szintén tömege és tehetetlensége van. Nincs mese, az EFT az elmúlt évek legjobb FPS-es mozgásszimulációjával büszkélkedhet – és akkor még a fegyvereket és a ballisztikai modellt nem is említettem.

Azok ugyanis egyszerűen fenomenálisak – a játék testreszabási rendszere példátlan szabadságot kínál, a flinták modelljei dögösek, viselkedésük pedig oly élethű, ami még az Insurgency és a Rising Storm 2 stábját is hümmögésre késztetné. A mordályoknak ereje van, pár lövéssel bármelyik kifekteti az óvatlan játékosokat, mégis állandó gondoskodást igényelnek: a szerszámok ugyanis koszolódnak, elakadnak, túlmelegednek, és el is romlanak, ha nem tartjuk őket karban, erejük dacára pedig mindegyikhez bőségesen akad majd kiegészítő (jobb irányzék, markolat stb.), amivel kezesebbé tehetjük őket. Nem tudom hová ragozni: az EFT fegyvermodellezése a legjobbak között van, a téma iránt érdeklődőknek így már csak ezért is érdemes odafigyelniük a játékra.

OROSZORSZÁG, TE CSODÁS

Vizuális téren az arzenál mellett persze erős eleme a játéknak a Stalkert idéző anarchisztikus poszt-szovjet közeg is, megrögzött szólójátékosként épp ezért vérzik a szívem, hogy a Battlestate nem tervez dedikált offline módot az EFT-ba (a koncepciónak ugyanis szerves része a dinamikus PvP-PvE élmény, valamint az állandóan változó in-game gazdaság). Dacára viszont az impresszív technikai alapoknak és a nagyravágyó online terveknek, a program mégis „pusztán" egy jelképes erőpróba: az orosz online shooter ugyanis a csapat régóta dédelgetett Russia 2028 projektjének előfutára lenne, az itt szerzett tapasztalatokat ugyanis a brigád egy nyílt világú, hardcore, egyjátékos shooterhez használná fel a későbbiekben. Reméljük, hogy a fogadtatás ennek megfelelően kedvező lesz, az eddig látottak alapján a Battlestate ugyanis képes lenne összehozni egy olyan ütős keleti open-world shootert, ami méltó, bár földhöz ragadtabb eszmei örököse lenne a Stalkernek.



Mintha csak Szentkirályszabadján vagy Kis-Moszkván járnánk, bár tény, hogy ezúttal paintballosok helyett valódi zsoldosok nyitnak ránk tüzet.

THQ NORDIC

[ÍRTA BÖJTI] Bár meglehetősen sokan voltak szomorúak a THQ egykori csődje és játékaik elvesztése miatt, úgy tűnik, a régebben csak Nordic néven ismert kiadó egész jó munkát végzett, hiszen a felvásárolt jogokkal és a névválasztással alaposan kibővítette felhozatalát, ami az idei gamescomon igen impozáns bemutatókat eredményezett.

Kiadó: THQ Nordic **Fejlesztő:** változó **Megjelenés:** változó

A nem is olyan régen, mindössze 2011-ben alapított Nordic Games erősen a középmezőnyben evezett, aztán a THQ Nordická válás közben szinte csak újrakiadásokkal telítette a piacot. Ha azonban a jelenlegi kínálatot nézem, érdemes volt bedobni a különböző konverziókat, amikből gyűlhetett a bevétel, így olyan pénzmagot kitermelve, aminek hála már simán lehetett új címeket, régi visszatérőket finanszírozni. Mert bizony az osztrák cégnél minden van, mi szemnek és szájnak ingere, a gamescomon szinte náluk töltöttük (JohnBart társaságában) a legtöbb időt, ami nemcsak a bárpultnál kikérhető üdítőknek köszönhető, hanem az izgalmasnak tűnő játékoknak is.

SZEREPSTRATÉGIA

A több mint tízéves SpellForce-széria felett alaposan eljárt az idő, legalábbis a korábbi látványvilágot tekintve, éppen ezért minden téren logikus lépés volt a vérfrissítés, amit a 2013-ban létrehozott Grimlore Games végzett el a franchise-on. A csapat fanatizmusa és a kevert zsáner (RPG és valós idejű stratégia) iránt érzett szeretete pedig egy az egyben átjön, amit számomra a félórás, mondhatni, szájtátós prezentáció bizonyított legjobban.

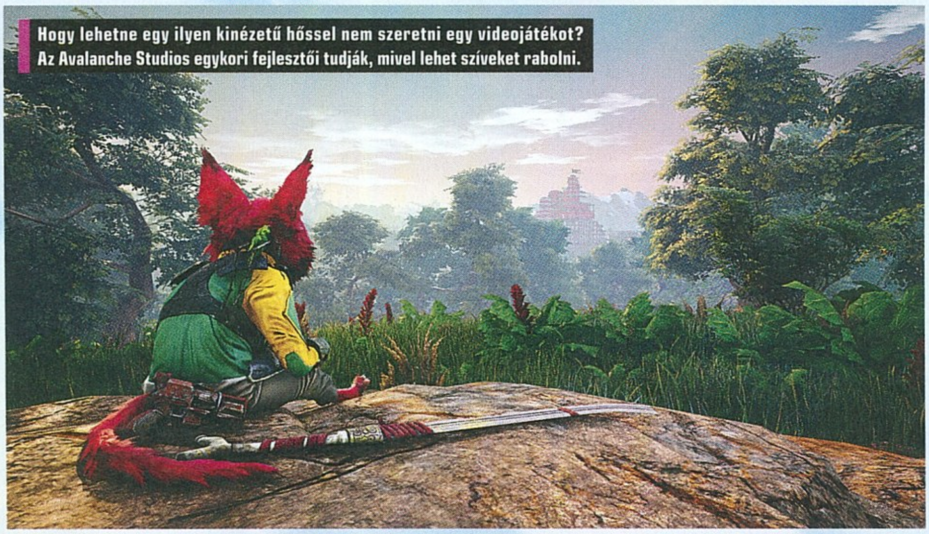
Amit mindenképpen kiemelnék már a legelején: a SpellForce a maga idejében kiemelkedő volt a látvány terén, viszont a külső mára erősen megkopott, amit a harmadik epizód tesz jóvá, hiszen gyönyörűen fest minden egyes négyzetkilométere, miközben hatalmas és meglepően változatos helyszínek szolgálnak otthonául. Ehhez hozzájárul az időjárás is a fényeffektekkel, hiszen a felhők haladásának megfelelően olyan napsütésnek lehettem szemtanúja az izometrikus nézetű produkcióban, amilyet ritkán látni az alapokat nyújtó, két különálló zsánerben.

Persze a külső csak egy dolog, minden más pedig a lényeg, de a SpellForce 3 egyelőre úgy tűnik, semmilyen téren nem szégyenkezhet. A sztori az alkotók szerint nagyjából 100 évvel előzi meg az első SpellForce történetét, így nemcsak ismerős helyeket lehet majd felfedezni, de a kampány során kiderül az is, hogyan sikerült eljutni a legelső epizód eseményeihez.

Persze ezúttal sem hátráltató tényező, ha valaki (mondjuk korából fakadóan, más kifogás nincs) még soha nem játszott a szériával, avagy azt egyáltalán nem kell ismerni a teljes élvezethez, inkább a hagyományos, madártávlatú RPG-k szeretete a lényeg, hiszen ez a műfaj adja a játékmenet fő összetevőit. Klasszikus színkódos equipment-rendszert kapnak a kalandorok (tehát ruhák és fegyverek a ritkaságuk szerint csoportosítva és egyben nevesítve), a skillek pedig karakterenként változnak a négy fő kategóriában (közelharc, elementálok, fekete mágia, vezetői képességek), hogy a csapat tagjai így egészítsék ki egymást.

A városokba érve a lakosok sürögnek-forognak, mindennapjaikat élik, teszik a dolgukat, ahogyan a karakterek is önálló személyiséggel rendelkeznek, a felkereshető óriási vár pedig tényleg hatalmas, nem csak egy szimpla kis kastély érzetét kelti. Ha meg sikerül elfoglalni egy-egy szektort a főtérképen, jöhet a játékmenetbe csöpögtetett stratégia is, elvégre a mindenfelé fellelhető nyersanyagokból különféle épületeket lehet emelni, hogy aztán a kialakított városát mondjuk egy mágikus fal is megvédje az esetleges támadásoktól. A többjátékos módokkal és modtámogatással is rendelkező alkotás december elején érkezik, személy szerint már nagyon várom.

A THQ-jogok felvásárlásával a Nordic nem ül a babérjain, hanem az egykor legendás kiadó emlékének élve új címekkel operál.



Hogy lehetne egy ilyen kinézetű hőssel nem szeretni egy videojátékot? Az Avalanche Studios egykori fejlesztői tudják, mivel lehet szíveket rabolni.

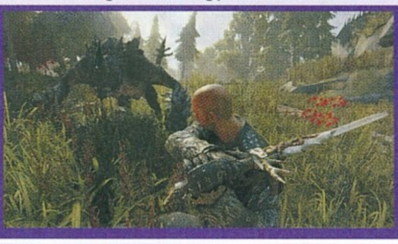
VÍZBŐL JÖTT

Minimális kötődéssel folytatódnak a 2000-es évek elején népszerű Aquanox-játékok is. És most tényleg szó szerint értendő a minimális, hiszen a sztori nem kapcsolódik össze az első kettő és a harmadik epizód között, a régi csak a víz alatt esedékes harc, ami persze soha nem ér véget. Pláne 2370-ben nem, elvégre még évszázadokkal korábban az emberek a vízfelszín alá menekültek, hogy ott kezdjenek új életet (a földfelszín mint minden apokalipszis során, itt is lakhatatlanná vált), azonban a felbukkanó tengeri szörnyeken túl egy halálos nanobot-vírus is felbukkan, ami célzottan a humanoidokat támadja. Ekkor kerül a főszerepbe a játékos, avagy egy régen lefagyasztott ügynök, aki saját múltját és a nanobot-vírus eredetét is kutatja, miközben a vízbe merülve veszi fel a kesztyűt ellenfeleivel szemben.

A THQ NORDIC TOVÁBBI CÍMEI

ELEX

A Piranha Bytes új IP-je egy éve lett bemutatva, azóta is várom, ebben pedig komoly szereppel bír az idei zárt prezentáció, aminél sikerült ki is próbálni a programot. Azt, ami tulajdonképpen sokkal inkább Gothic, mint az Arcania valaha is volt, miközben világa még színesebb, még változatosabb. A civilizáció szinte teljes kipusztulása után csak a néhány frakcióba tömörült túlélők harcolnak egymás és az agresszív élővilág ellen (amik szintén vadásszák egymást, egyfajta táplálékláncot alkotva), így különböző karaktereket indíthat mindenki – ennek megfelelően kapjuk a képességeket és fegyvereket is. A nappal-éjszaka ciklussal, teljesen eltérő területekkel (kihalt és romos városrészek autóroncsokkal, hegyek, völgyek, folyók), a saját kis problémáikkal küzdő MI-irányította karakterekkel az októberben érkező akció-RPG igen tartalmas és látványos kalandokat kínál, egészen nagy csatákkal.



THE GUILD 3

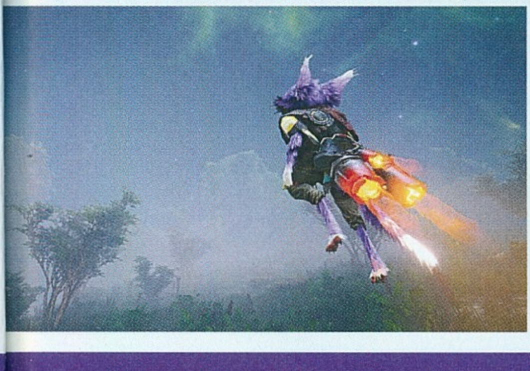
A 4HEAD után a GolemLabs veszi át a stafétát, a harmadik epizód pedig egy igen összetett életszimulációnak, stratégiának, gazdasági játéknak ígérkezik. A rendkívül komplex játékmenet során egy egyszerű közemberből kell céhmesterré, majd egy politikai vagy gazdasági dinasztia alapítójává válni, miközben persze az utódok is megöröklik az első körben felvett specializációkat és erősségeket. A megszerzett befolyással a teljes városi élet átalakítható, azonban mivel minden hatással van mindenre, senki ne csodálkozzon, ha a konkurenciára uszított városőrség akcióinak hála a nép is erőszakosabban ostromolja a városházát. Maguk a helyszínek szépen modellezett és autentikus területek (Angliától Lengyelországig), méghozzá kidolgozott nappal-éjszaka ciklussal, ráadásul végre a multi is dedikált szervereket kap, avagy szeretettel várjuk a szeptemberben elstartoló korai hozzáférést.

BLACK MIRROR

A több mint tízéves sorozat (ami megelőzte a tévés szériát, vagyis nem, egyáltalán nincs szó lopásról) klasszikus kalandjátékként működött az eredeti trilógiával, az új rész azonban egy minden téren modernizált reboot, ami egy eddig teljesen ismeretlen történettel szeretné megfogni a régi rajongókat és mindazokat, akik soha nem játszottak még Black Mirrorral. A játékmenet 3D-s külsőt kapott, rögzített, filmszerű kameranézetekkel, miközben leginkább a Life is Strange és az Until Dawn nyomában jár. Egy okkult elemekkel teli átok kapcsán lehet majd nyomozni a főhőssel, miközben időnként választani is kell, bár ez inkább a szereplők közti viszonyokon változtat, nem annyira a befejezésen. Most még kicsit fura volt a mozgás, a mimika is elég kezdetlegesnek tűnt, de a november 28-án esedékes megjelenésig van még idő javítani a nagyjából 10-12 órát ígérő kalandon.

Noha RPG-s elemek is kerülnek a képbe (különkasztok, amik egyben eltérő hajókat is jelentenek, plusz fejlesztések), a játékmenet a régi, avagy belső nézetben haladva lehet végiglövöldözni a hullámok talpa alatti áramlatot. Lesz négyfős kooperatív mód (persze a kompetitív Deathmatch és Team Deathmatch, vagy éppen a Domination sem hiányozhat), de az egyszemélyes kampányban ennek senki nem látja kárát, elvégre ilyenkor négy hajó helyett egyben tömörülnek a résztvevő karakterek, a főbb állomásoknál pedig változtatható a kapitány személye, aki aztán egyedi képességekkel segíti a csapatot.

A 2018 elején érkező játék alapesetben 10-12 órányi játékidőt biztosít, de rengeteg másodlagos elfoglaltsággal bír, megtisztítható dungeonökkel és mindenfelé összeszedhető nyersanyaggal van tele, amiknek hála a kitartóak és a mélységekbe is leásó játékosok bizony 20-30 órára is kitolhatják az elsőre kevéskének tűnő végeredményt. De ha ez nem is lenne elég, eleve a téma megér egy misét, hiszen ezt a víz alatti lövöldözést már önmagában nehéz megunni, nem igaz?



HALÁLOS CUKISÁG

Egy Mordályra (A galaxis őrzői) emlékeztető főhős, na és egy nagy, kifejezetten szépnek és változatosnak tűnő nyitott világ. Ez a show alatt bejelentett Biomutant, ami a Diablók és a kungfu/gun fu elemeit vegyítve eredményez egy nagyszerű, kifejezetten szerethető akció-RPG hibridet, rengeteg közel- és távolsági harccal. Hogy ez egy frissen, 2015-ben alapított svéd csapat első játéka, az ne keserítsen el senkit, elvégre az Experiment 101 brigádja veteránnak számít, az Avalanche stúdiótól érkezett, nevükhöz a Mad Max és a Just Cause egyaránt köthető.

A klasszikus karaktergenerálás és tutorial után megnyílik a teljes világ, ahol már csak néhány frakció küzd egymás ellen, miközben egy hatalmas környezeti katasztrófának köszönhetően alig van élet a bolygón – a feladat valamelyik társaságot győzelemre vinni, illetve megvédeni a planéta katalizátorát, az Élet Fáját. Közben radioaktív, fertőzött területeket lehet és kell megtisztítani, így szintén fertőzött ellenfeleket elintézve, begyűjtve a cuccaikat, amik aztán a karakterre és társaira is hatással lehetnek – nemcsak extrákat adnak, de meg is ölhetik a barátokat, tehát óvatosan minden sugárzó kütyüvel.

Noha a játék csak 2018-ban érkezik, már most szemet vetettünk rá (Johnbart is imádja, bevallom én is), és örülünk a speciális támadásokkal elintézhető főellenfeleknek, valamint a bevethető járműveknek is. A THQ Nordic egyébként is színes felhozatalát csak tovább színesíti a Biomutant, de a teljes paletta is igen izgalmas, ami talán ebből a cikkből is egyértelműen átjött.

A SpellForce hibrid játékmenete nagyon szép külsővel házasítva jelentkezik újra, az alkotók szeretete egyértelműen meglátszódik rajta.

KALYPSO MEDIA

[ÍRTA JOHNBART] A kölni helyszín okán nem volt meglepő, hogy a német Kalypso termetes standdal volt jelen a gamescomon, más kérdés persze, hogy a show-ra kivitt felhozatallal sem okozott nagy meglepetéseket. Lássuk, mire számíthatunk a közeljövőben a kiadótól!

Kiadó: Kalypso Media **Fejlesztő:** változó **Megjelenés:** változó

Bár a német cégnek jelenleg egyértelműen a nemrég megjelent (hazai!) Sudden Strike 4 és a korábban már leleplezett Tropico 6 volt a két legnagyobb címe, azért elég játék maradt a tarsolyában, amivel egy érdekes, még ha nem is karfamarkolóan izgalmas bemutatót hozott össze az idei gamescomon.

Egy régi ismerős fantasy-stratégia új része, két jónak tűnő tycoon játék, valamint egy érdekes ötletekkel bűvészkedő akció-RPG adta a kölni rendezvényen a Kalypso Media (valamint kis indie fejlesztéseket támogató divíziója, a Kasedo Games) felhozatalát. Lássuk, mire számíthatunk jövőre és a közeljövőben!

RETTENETEK ÉS CSÁBOS ELFEK

Bár a Dungeons-sorozat előző két része nem ért fel a széria ihletforrásaként szolgáló Dungeon Keeper 2-höz, mégis szórakoztató kazamata-menedzser programok voltak (anno 2011-ben az első részt jómagam 75, míg Chris két éve a második etapot 79%-ra értékelte). Mókából és kacagásból pedig az idei harmadik epizódban sem lesz hiány, a jelek szerint a Realmforge ugyanis a második részhez képest pont ott fejleszt és javít a koncepción, ahol kell.

A Dungeons 3 alapjai így nem változnak: gonosz föld alatti hadúrként ezúttal is egy rémisztő kazamata és egy velejéig romlott alvilági hadsereg felépítésére gyúrunk, amellyel aztán fenéken billenthetjük a gaz vajszívűek, hősök és szivárványos egyszarvúak tömegét. Megalomán terveinket egy 20 küldetésből álló (és 20 órásra saccolt), akár kétfős co-op módban is játszható, véletlengenerált pályákkal operáló kampányban valósíthatjuk meg, a csapat ígéretei szerint az újrajátszhatóság így garantált (akárcsak a fantáziátlan szintek jelenléte, ha kehes lesz a randomizáló rutin).

A stáb zömében a régi marad: maszkos hadurunk mellett visszatér az előző részek remekül megírt narrátora is, csapataink élén viszont ezúttal (a célközönséget szem előtt tartva) egy felettébb bájos és alulöltözött sötét elf hölgy áll. Mellette új teremtípusok, egységek és ellenfelek várnak ránk, a tartalommal tehát elvileg nem lesz gond – szóval reméljük, hogy technikai téren is minden klappol majd, és az elõd nehézkes irányítására is gyógyírt nyújt az október közepén érkező új rész.

Apró kis gonosz minyonjaink készen állnak rá, hogy újra a kezünk alá dolgozva küldjék másvilágra a halandó hősöket.

HOW THE WEST WAS WON

A Railroad Tycoon-sorozat előtt emel cilindert a Port Royale 3 és a Patrician IV fejlesztőinek, a Gaming Mindsnak az új játéka, a Railway Empire ugyanis egyszerre tűnik egy komplex és izgalmas vasúti tycoon-programnak. A játékban 1830 és 1930 között kell kiépítenünk az egész USA-t behálózó vasúttársaságunkat, amihez az infrastruktúra és a géppark felállítása mellett a munkaerő felbérlésén, a technikai fejlesztések kikutatásán, az egyes körzetekhez ideális személy- és teherszállítási üzletek nyélbe ütésén és akár turistalátványosságok megvásárlásán, illetve felépítésén át vezet a gőzzel tarkított út.

A csúcsra azonban nem fogunk pusztán tiszta eszközökkel felpöfögni: a kampány során konkurens társaságok fúrnak majd minket, ha pedig nem akarunk kisiklani, fel kell, hogy vegyük a kesztyűt: az ipari kémkedés és a konkurens járatokat dézsmáló útonállók felbérlése így éppúgy elfogadható gazdasági manőverei a céges kelléktárunknak, mint az erőszakos vállalati rajtaütések vagy ellenséges felvásárlások.

Bár multiplayer módot egyelőre a brigád nem tervez, a szólótartalom így is minden téren kielégíti majd az üzleti szemléletű vasutasok igényeit: hosszú kampány, challenge-pályák, valamint öt korszakra elosztva 40 korhű mozdony, 30 kocsi és közel 300 kifejleszthető technológia várja az önjelölt Amtrak-vezéreket.

De ne csüggedjenek azok sem, akiknek nem fűlik a foga a könyörtelen kapitalista versenyhez: a 2018 elején érkező játék szabadon építkezős módjában rizikó nélkül legózhatunk, és akár a mozdonyok vezetőfülkéjéből is megszemlélhetjük az egyébként egész szépnek ígérkező amerikai tájat.

Vonatozunk, vonatozunk, a többi vállalattal versengünk, menedzselünk és gyarapítunk. Ki mondta, hogy nem király a masiniszták élete?

A képeket látva összefut a szánkban a nyál, de a háttérben nem egy könnyed SimCity fut, hanem egy sokkal komplexebb program.

HA FELNÖVÖK, ÉN IS MÁGNÁS LESZEK!

A Kalypso kisebb, indie játékokkal foglalkozó divíziójának gondozásában tekinthettem meg a még alfaállapotú Rise of Industryt, az Industry Giant és a Factorio ihlette bájos tycoon program viszont már eme változatában is kellemes szórakozásnak tűnt. A játék ugyanis egy könnyen elsajátítható, mégis nagy szabadságot nyújtó gazdasági programnak ígérkezik, amely a csapat reményei szerint a kezdőkkel is megkedveltetné a tycoon stílust. A RoI ennek megfelelően aranyos képi világgal, valamint letisztult és kézre álló kezelőfelülettel érkezik majd, méghozzá elsőre korai hozzáférésben, 2018 elején.

A karriermód során feladatunk egy virágzó nagyvállalat kiépítése az 1920-as és '50-es évek között, cégünk specializációja azonban csak rajtunk áll: a nyersanyagkitermelés, gyártás, terjesztés és szállítás így egyaránt elérhető és egymást kiegészítő üzletágak lesznek, a terepen elszórt városok, boltok és üzemek ugyanis nemcsak igényekkel, de adaptációval is bírnak. Ahogy cégünk fejlődéséhez így érdemes azok nyersanyag, áru és logisztikai igényeit kielégítenünk, úgy a pályán elszórt települések és azok vállalkozásai is a játékstílusunknak megfelelően fejlődnek, vagy váltanak idővel profilt. A brigád jelenleg eme könnyen kezelhető, de komplex játékmenet tökéletesítgetésén dolgozik, ami az egyjátékos karrier és a szabad játék alapját adja, amennyiben pedig sikerrel járnak, az ígéretek szerint a megjelenést követően többjátékos móddal is kiegészítik a portfóliót.

JAJJ, ZABÁLNÁM A LELKEM!

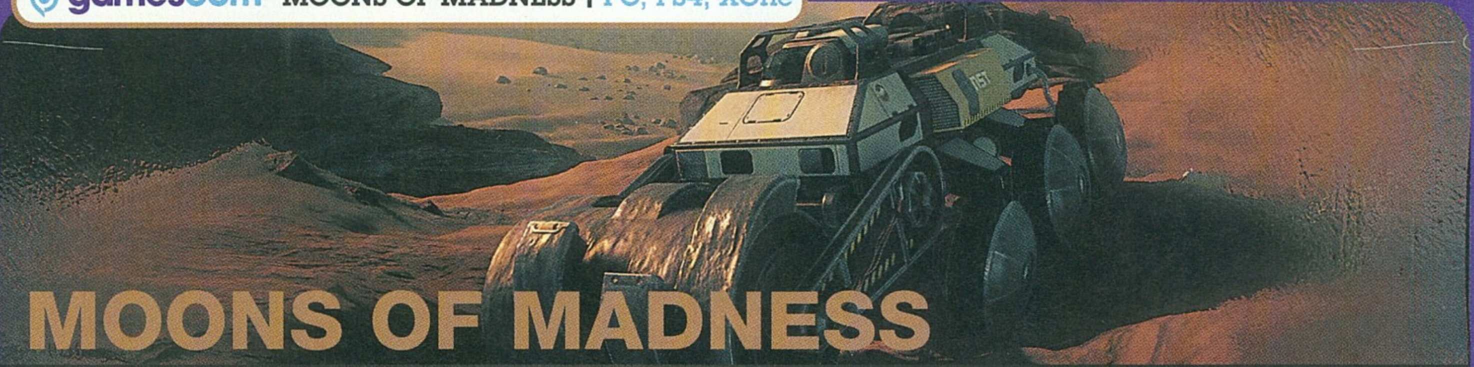
A Kalypso nagy(nak szánt) meglepetése az eredetileg 2005-ben útjára indult Heretic Kingdoms RPG-sorozathoz kötődött, a kiadó ugyanis a bemutatón leplezte le a széria 2018-ban várható harmadik epizódját, aminek a demóban látottak alapján minden esélye meg van rá, hogy megismételje az első epizód kultikus sikerét (és elkerülje a második rész érdektelenségbe fulladását). Elődeihez hasonlóan a Shadows: Awakening is tartalmas kampányával, taktikus harcrendszerével és különleges fejlődési rendszerével próbál kitűnni a tömegből –a cirka 40 órás, magas újrajátszhatóságúnak ígért kampány mellett ugyanis eredeti ötleteknek sincs híján.

A Kalypso izgalmas folytatásokat és üde újításokat kínált a gamescom során, amikkel alaposan le is vett minket a lábunkról.

Egyrészt a bejárható terület két változatban érhető el: a halandó világ mellett démon főhősünk bármikor átléphet az ún. „árnyékvilágba", ahol egyes feladatok teljesítéséhez nélkülözhetetlen szellemekkel és lényekkel tárgyalhat (vagy nyírhatja ki őket, ugye). Még érdekesebb azonban a program fejlődési- és partirendszere: túlvilági démonként a „betoborozható" NPC-ket ugyanis nem magunk mellé állítjuk, hanem elnyeljük őket (!), a történet előrehaladtával hősünk így egyre több egyedi képességekkel rendelkező személyiséggel gyarapodhat (összesen 15 balszerencsés flótást olvaszthatunk magunkba). A harcok során a hangsúly e karakterek képességeinek használatán és kombinálásán van, a lélekzabálással viszont így is érdemes csínján bánni, a sok személyiség ugyanis könnyen megfeküdheti elménket. Ez persze már önmagában is elég gazdag kombinációs lehetőségeket rejt magában, hát még ha azt is hozzávesszük, hogy alapkarakterünket is három démon közül választhatjuk ki, akik nemcsak eltérő megjelenéssel és alapképességekkel állnak neki a kampánynak, de a történet során saját egyedi sztorimissziókat is kapnak.

Mit ne mondjak, érdekes, a hagyományos RPG-s szabályrendszerektől üdítően eltérő koncepció ez – érzésem szerint innentől kezdve minden csak azon áll vagy bukik, hogy a technikai megvalósítás is rendben lesz-e, vagy pedig a Games Farm ismét egy, az előző epizódhoz hasonló bughalmazzal tud csak előrukkolni.

Várj egy kicsit, ne akarj felfalni! Olyan szép a tollazatod, színes és puha... a lelked meg pláne gyönyörű. Ugye megehetem?



MOONS OF MADNESS

[ÍRTA BÜJTI]

Lovecraft írói munkásságából film és videojáték egyaránt rengeteg született, szinte adja magát a névtelen borzalmak, időn túli hatalmas lények történeteinek feldolgozása, ám minőségi adaptációból mégis keveset találni. Érdekes, hogy pont a Moons lehet a kivétel, ami nem is direkt feldolgozás.

Kiadó: Rock Pocket Games **Fejlesztő:** Rock Pocket Games **Megjelenés:** 2018 közepe

Persze nem egyedi, hogy a kozmikus horror atyja sötét meséinek nyomán nem a direkt, szolgai adaptáció, hanem inkább a szabadon értelmezett rajongói fanfiction nyújt minőségi feldolgozást. Nem tökéletes példa, hiszen John Carpenter némileg több egy szimpla rajongónál, ám a filmes Az őrület torkában az egyik legjobb Lovecraft-mozi, ami valaha is készült, pedig nem a szélsőséges megnyilvánulásairól híres szerző felel a történet megalkotásáért. Ilyennek mondható (legalábbis mostani állapotában) a Moons of Madness is, ami az alig több, mint tíz főt számláló norvég Rocket Pocket Games munkája – őket leginkább a Shiftlings miatt ismerhetjük, jelenleg ez a 2015-ös játék mondható a legnagyobb dobásuknak.

Eddig, elvégre legfrissebb produkciójuk talán az ismertebb és népszerűbb csapatok közé hajítja a stúdiót, erre pedig minden esély megvan, hiszen a sétaszimulátorok (legalábbis a műfaj minőségi képviselői) még mindig népszerűek, a horrorrajongók pedig régóta ki vannak éhezve egy normálisabb lovecrafti horrorra.

A MARSI ŐRÜLET

Az alapsztori szerint a játékos az asztronauta Shane Newehart bőrébe bújva teljesít szolgálatot a Mars első tudományos kutatóállomásán, a Trailblazer Alfán. Aztán persze jönnek a belső nézetes bajok, a hallucinációk, amiknek hála a főhős soha nem tudja eldönteni, hogy éppen a fejében történnek a hihetetlen és elvont, szürreális események, vagy a valóságot rágják szét a kozmosz borzalmas teremtményei.

A személyes próbakör során egy betanító szakaszba, kezdeti kalandrészbe sikerült belelesnem, ahol Shane-t irányítva néhány rendszert kellett beindítanom, azonban mint kiderült, az energiaellátással adódtak gondok, ezért a napelemeket kellett megfelelő irányba állítanom. Persze ilyenkor van némi klisé, avagy meg kell találni egy akkumulátort, időnként töltögetni kell az oxigéntartályt (különben megfullad a főszereplő), mellette pedig vannak képek és tárgyak, levelek, amiket fel lehet venni némi tanulmányozás erejéig.

Az Őrületnek immáron nemcsak hegyei, hanem holdjai is lesznek, a Mars pedig csak félelmetesebbé válik ebben az indie horrorban.

Az izgalmak a napenergia begyűjtése után léptek a képbe, Shane ugyanis hallucinálni kezdett, fura anomáliákat látott, érdekes zörejeket hallott. Így, ezek után nyílt meg egy korábban nem látott

barlangbejárat, amin bejutva sötét járatokat sikerült bejárni, mialatt a furcsaságok csak tovább szaporodtak. Giger agyament dizájnstílusa és Lovecraft sötét elképzelései egyszerre elevenednek meg, mikor a barlangrendszer berendezett szobákba vált, emlékképeket hoz, na és persze valami sötét rettenetet, amitől az átlagemberben megfagy a vér. Nem beszélve a múlt és az elképzelt jelen találkozásáról, ami egy késsel pecsételi meg a látomások során eleve traumatizált főhős sorsát... de vajon véget ért a rémálom? Mondhatni, biztosan nem, elvégre a sztori jövőre folytatódik, a teljes játék megjelenésével, valamikor az esztendő közepe tájékán.

NEM CSAK A KOZMOSZ SÖTÉT

Az Unreal grafikus motor hajtotta játék egyébként jól néz ki, jól is fut, mindössze a bal felső sarokba elhelyezett információs szövegek és a nagyon sötét területek voltak furák, illetve ezek rontották az összképet. Utóbbi tényleg csak ezen a téren negatív, a sci-fi és a lovecrafti horror izgalmas keverékének tűnik a Moons of Madness, aminek a címe egyébként ugye egy ügyes játék a szavakkal, így létjogosultságot adva a kozmikus horrornak a tudományos fantasztikumban.

A szinkronhangok egészen jók, a hangulat is kifejezetten rendben van az anomáliákkal és hallucinációkkal, szóval egyelőre összességében érdemes bizakodni. Persze megvannak a tipikus játékmenetbeli hiányosságok is (faék egyszerűségű alapkoncepció minden szempontból – szó szerint sétálgatunk, ezt-azt felveszünk, éppen csak egy dombra nem csücsülünk le), illetve egyelőre nem tudni, mennyi ideig tart majd ki a kampányt jelentő négy fejezet. De nagy valószínűséggel, avagy kiindulva a zsáner többi képviselőjének hosszából, no és a témában rejlő lehetőségekből nem többet kettő-négy óránál, ami mellett csak az alacsonyabb, megfelelően belőtt árban lehet bízni, ha a csapat sikeressé szeretné tenni a produkcióját. No de nem akarok vészmadár lenni, sőt... egyelőre kellőképpen izgatottan várom az őrület holdjainak megjelenését.

Sok meglepetést nem okoz a játékmenet, avagy a tipikus sétaszimulátoros kliséket kapjuk, de a hiányosságokért alapvetően kárpótolhat a lovecrafti stílus és a hangulat.

Nyugati tér
É
Podmaniczky u.
Teréz krt.
Bajcsy-Zsilinszky út
Vault 51 Gamer Bár
Ó Utca 51,
Budapest
VAULT 51
GAMER BAR
MEGNYITOTTUNK
www.vault51gamerbar.hu
www.facebook.com/vault51gamerbar/
twitch.tv/vault51
51

BATTALION 1944

[IRTA JOHNBART] Szépen formálódik a második világháborús shooterek műfajának feltámasztója, a régimódi kompetitív hentelést ígérő Battalion 1944. Cikkünkben mindent megosztunk veletek, amit a gamescomon tapasztaltunk, és amit a programról jelenleg tudunk.

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Bulkhead Interactive **Megjelenés:** 2018

Egyszerre kapta fel a fejét tavaly februárban az összes, a Medal of Honor és a Call of Duty szerverein edződött veterán, a brit Bulkhead Interactive Battalion 1944-ja (B1944) ugyanis kifejezetten a kétezres évek elejének második világháborús online csatáit kívánta felidézni.

A fragben gazdag tisztelgésre pedig vevők is voltak a tiszta skillel fejlövéseket osztó pixelvadászok, az eredetileg kért százezer font ugyanis három nap alatt összegyűlt a Kickstarteren, és végül több mint 300 000-nél állt meg a mutató.

A múltidéző közösségi világégés szénája tehát elég jól állt, a brigád idén tavaszra mégis elhagyta az „indie" jelzőt, márciusban ugyanis befutott a csendes-óceáni hadszíntérről a Square Enix, és a kiadó bejelentette, hogy a B1944-ral bővíti portfólióját. Érzéseim pedig vegyesek, ugyanis bár a gamescomon bemutatott alfa nem volt rossz, mégis gyanítom, hogy főhet a srácok feje a Derby-i főhadiszálláson...

Usankában sznájperkedni minden CoD 2-n felnőtt játékos álma, de vajon elég lesz ennyi a CoD: WW2 elnyomó hadjárata ellen?

BÍBORSZÍV AZ MVP-ÉRT

Ennek oka pedig a Call of Duty WWII, az Activision idei nagyágyújával bizony elég erős konkurenciát kapott a játék, az alapok ugyanis még úgy is erősen hasonlóak, hogy a Bulkhead a WWII könnyed online stílusával szemben kompetitív irányba tereli a maga háborús portékáját (erről bővebben később).

Pörgős és adrenalindús árkád multiplayer hentelésről van tehát szó, ami mozgáskultúrájában a gamescom-demó alapján hamisítatlan CoD: enyhe kocogás, gyors sprint, a flinták tempós szemhez emelése, és non-stop golyózápor jellemzi a játékot a jelenleg max. 16 főt támogató arénákban, kiegészítve a taktikus (bár jelenleg elég lassú) kihajolással és lehasalással.

A zárt alfában az amerikai ejtőernyősöket vagy a német Wehrmachtot erősíthettük hat kaszt bőrébe bújva – a kínálat a klasszikus karabélyos, géppisztolyos, géppuskás, mesterlövész vonalon mozgott, az egyes képzettségek pedig csak fegyverzetük terén tértek el egymástól, szóval a BAR-t cipelő baka éppúgy bunnyhoppolt, mint könnyűgéppisztolyos cimborája. A gunplay már az alfaváltozatban jó volt: a fegyverek erejére és szórására hamar ráéreztünk, és az ihletforrásokhoz (valamint a Modern Warfare-hez) hasonlóan élvezet volt velük osztani a halált. Arra pedig lehetőség volt is bőven: Kölnben egy nyolcfős team deathmatch meccsen bizonyíthattunk (Böjti, bocsi a fejesekért!), a teljes változatban ugyanakkor minden klasszikus módozat (deathmatch, bombalerakás stb.) beköszön majd. A múltidéző koncepció tükrében viszont az újhullámos perköket és passzív bónuszokat elfelejthetjük: csata közben kizárólag a harctéri taktikánkra, reflexeinkre és ügyességünkre számíthatunk.

KÖZÖSSÉGI KARDCSÖRTE

Mindezek meg is dobogtathatják a régi iskolás online veteránok bíborszívét, de attól még tény, hogy egy fejlődésmentes CoD 2017-ben azért harmatos alapvetés, ezért is gyúr a Bulkhead erősen a kompetitív vonalra. Ennek alapját a BattleRank szisztéma képezi, ami a harcrendszerrel ellentétben már a modern trendeket követi, így szezonokra és különleges eseményekre tagolt időszakokat kínál.

Ezekbe beszállva először is egy online zászlóaljat (avagy „battalion"-t) kell választanunk, amit az esemény végéig nem hagyhatunk el; a feladatunk pedig jól sejthetően a választott zászlóalj győzelemre vezetése az adott szezonban, amit minél több rangsorolt online meccs behúzásával, és így zászlóaljunk összesített statisztikáinak (nyert körök vagy fragek számának) javításával érhetünk el. Bár a hentet magányos farkasként is űzhetjük, bármikor lehetőségünk van a zászlóaljon belül egy kisebb szakaszt („platoon"-t) létrehozni,

A GAMESCOMRÓL JELENTJÜK

JohnBart memóriája nem a régi...

Kifejezetten jó móka volt lövöldözni egy kicsit a nosztalgikus hangvételű Battalion mellett, amibe JohnBart kollégával a két ellenséges oldalon vetettük bele magunkat. Maga a program és a külső tetszett, de az teljesen jogos, hogy mindez manapság már kimondottan kevés lehet, pláne a konkurencia számát elnézve. Túl egyszerűnek tűnik, túl megszokottnak – mert hát jó, meg minden, de miért ezzel játszanánk, amikor jön még egy rakás cím, igazi nosztalgiának meg ott vannak az eredeti úttörők? Mindenesetre a próbakör jó volt, ám Johnnynak nemcsak a reflexe, de a memóriája sem a régi, hiszen a fejlövéseket általában nem kaptam, hanem bizony adtam.

vagy egy létezőbe belépni – magától értetődően onnantól a meccskereséseknél az aktív szakasztársakkal együtt mozgunk.

A rangsorolt BattleRank szezonok során az évad céljainak teljesítése és a padlóra küldött ellenfelek után XP lesz a zsold, amivel (az indie konkurenciát adó Day of Infamyhez és Days of Warhoz hasonlóan) kozmetikai, a játékmenetet nem befolyásoló jutalmakat oldhatunk ki. Új uniformisok, ruhadarabok, vagy a fegyvereinket díszítő matricák, rozsda és kopásnyomok képében érkezik a kompenzáció, a megjelenésre adó harcosok így idővel egyre egyedibb karaktereket hozhatnak majd létre – minél hatékonyabban irtjuk az oppozíciót, annál egyedibb cuccokat kapunk, mint ahogy jár a fejadagos csoki azért is, ha az adott szezon végén a mi büszke bajtársainkból álló hadosztály lengeti lelkesen a győzelmi zászlót.

A második világháborús FPS-ek visszatérésére sokat kellett várnunk, de most legalább mindenki talál szimpatikus shootert.

A divatcikkekhez persze rangsorolt és hivatalos szervereken vezet az út, ahol (a CS:GO-hoz hasonlóan) fix szabályrendszerrel vívjuk az árkád világégést. A Bulkhead viszont megnyugtatta a szimpla mókázásra vágyókat is: dedikált szervert bérelve vagy felállítva egyedi (és persze nem rangsorolt) kiszolgálókat is beállíthatunk. A 24/7 sniper rifle only szerverekkel telített játékkereső így már most garantált, de a fejlesztők a program eSport-közegének szárnyalását is a közösségi hosztolásban látják.

ÚJ MOTOR, RÉGIMÓDI FUNKCIÓK

A kortárs kompetitív mód mellett persze a B1944 mögötti technológia is igazodik az aktuális igényekhez, a régimódi ütközeteket így Unreal Engine 4 alatt alkotja újra a csapat. Bár a gamescom-demóból messzemenő következtetéseket kár lenne levonni, tény, hogy az alfa már egész jól össze volt rakva: letisztult pályatervezés és kontrasztos ellenfelek jellemezték a harcokat, mozgáskultúránk pedig folyamatos és természetes volt.

Tény persze, hogy az egyetlen játszható pálya elég statikusnak hatott, főleg a fizikával bíró tereptárgyak hiányában, ez viszont a kompetitív jelleg mellett megbocsátható (meg amúgy a Bulkhead gondolkozik is egy alapfokú rombolási rendszerben).

A fegyvermodellek ellenben már most rendben vannak, még ha az animációikon és hangjaikon illik is csiszolni kicsit. Sokkal fontosabb viszont, hogy technikai téren a B1944 minden kényelmi szolgáltatást támogat majd, amit egy veterán elvárhat. A látótér (FOV) állítása, a végletekig testreszabható grafikai opciók, vagy épp a LAN-támogatás így egyaránt része lesz a menünek, a meccsek tisztaságáról ugyanakkor a VAC mellett több anti-cheat rendszer is gondoskodik, meglátjuk milyen eredménnyel.

És bár a megjelenéskor botokra nem számíthatunk, a csapat gondolkozik a gépi ellenfelek későbbi beépítésében is, aminek az egyre romló reflexeimmel csak örülni tudok.

ÜTKÖZETBEN ELTŰNT?

Jómagam tehát alapvetően élveztem a B1944 alfáját, ez viszont inkább köszönhető a játék nosztalgiafaktorának, semmint különlegességének. A lecsupaszított, de ismerős alapokon nyugvó játékmenet ugyanis önmagában nem elég az üdvösséghez – jelen állapotában pedig a B1944 tényleg nem több egy perköltől mentes CoD-nál, ami a Days of War, a Day of Infamy, és a CoD: WWII mellett nem elégséges arzenál.

Ráadásul identitászavaros is: gyors, sprintelős mozgáskultúráját ugyanis nem a CoD2, hanem a Modern Warfare (vagy a miliőnél maradva, a World at War) honosította meg, ami kérdésessé teszi, hogy valójában mennyire tekinthető a MoH:AA és az ős-CoD-ok szellemi örökösének.

Emiatt persze kár lenne temetni a játékot, mindenesetre tény: ha a Bulkhead görcsösen ragaszkodik a beígért játékmenethez, akkor a B1944 2018 legbalszerencsésebb kompetitív FPS-e lehet. Az a játék, ami bár a bejelentésével feltámasztotta a második világháborús online shootereket, végül mégis eltűnt a harctéren, mert a konkurenciái után jelent meg.

Aki szeret campelni, biztos nem lesz boldog amiatt, hogy a Battalion 1944-ben ez a taktika csak ritkán lesz előnyös.

PARADOX INTERACTIVE

[ÍRTA BÖJTI]

A fagyos északról jött Paradox Interactive az egyik legmegbízhatóbb kiadó az utóbbi években, vagyis a svédek úgymond mindig kínálnak valami finom különlegességet a PC-s rétegnek, legyen szó stratégiáról vagy szerepjátékról – és gamescomos szereplésük alapján ez a jövőben sem változik.

Kiadó: Paradox Interactive **Fejlesztő:** változó **Megjelenés:** változó

A dómokba zárt marsi világ az új otthon, ahol bizony El Presidente és puha diktatúra nélkül kell majd érvényesülni.

Talán nem mindenki van vele tisztában, ezért egy kevéske információ a Paradoxról: az 1999-ben alapított cég székhelye Stockholm, avagy a főváros, impozáns listáján pedig a Cities: Skylines mellett ott a Magicka, a Penumbra és a Pillars of Eternity is, pedig a svédek (fejlesztőként) leginkább a grand strategy műfajban érzik otthon magukat. Az Europa Universalis-, a Hearts of Iron-, a Victoria-, netán a Crusader Kings-sorozatokat esélyesen senkinek nem kell bemutatni, ahogyan az űrbe költöztetett Stellarist sem, az impozáns lista pedig hamarosan tovább bővül. Érkezik ugyanis a szintén a Földtől elrugaszkodott Surviving Mars, amelyben a címnek megfelelően a túlélés a feladat, méghozzá a vörös bolygón, illetve a BattleTech, ami az asztali társasjátékot veszi alapul, természetesen úgy, hogy videojátékként se csorbuljon az élmény. Pár szóban az eredmény? A következő egy évben sem fogunk unatkozni.

TÚLÉLNI A MARSOT

A bolgár Haemimont Games második játéka a Surviving Mars, mióta a csapat szakított a Kalypsóval, ahol ugye leginkább a Tropico-sorozattal, na és persze az Omerta: City of Gangsters bűnszimulátorával hívta fel magára a figyelmet. És bár az egyébként kifejezetten jól sikerült Victor Vran némi szabadulási kísérlet volt a városmenedzselős, életszimulációs közegből, oda csak visszatérnek a fejlesztők, méghozzá elszakadva mind a maffiózók korától, mind a diktátoroktól, sőt még a Földtől is. Mert ahogyan azt a címe is mutatja, legújabb produkciójuk a vörös bolygóra tesz utazást, méghozzá valamikor jövőre, és (a Tropicóból kiindulva nem is annyira) meglepő módon nemcsak PC-n, hanem konzolokon is. Bizony, a Haemimont Games is gyarapítja a PS4-re és Xbox One-ra kiadott stratégiák sorát, aminek persze alapvetően örülünk, ha ezzel nem rontják a számítógépeken megszokott élményt.

A méltán közkedvelt csapat új játékának története nem tartogat (legalábbis jelenleg ilyen még nem került szóba) apokaliptikus krízishelyzetet, nincsenek megszálló idegenek, nincs a talpunk alatt lassan elpusztuló bolygó. Egyszerűen csak elég volt a sok milliárdnyi, óbégatva Lagzi Lajcsit hallgató, Pumpedék (szigorúan fonetikusan kiejtve, mert csak a-z-t é-r-t-i m-e-g a t-é-v-é-n-é-z-ő) életeseményeit kukkoló szomszédból, szóval szájonárá, a soha viszont nem látásra.

Így aztán a kevés fellelhető opcióból kell választani, a Nap meg ugye kizárva, hacsak nem bírod nagyon a hőséget, miközben a Hold sem az ideális terep, hopp, de ott a vörös bolygó, a Mars, ami mint tudjuk, eleve fura felszíni objektumokkal van tele, szóval biztosan jó lesz következő otthonnak. Pláne, ha a horrorfilmekből indulunk ki.

A lényeg, hogy kiválasztva a megfelelő űrügynökséget és nyersanyagellátást, lehet is menni kolonizálni, egy hatalmas dómot építeni, ahol aztán a játékos a megszokott módokon menedzselheti a kalandvágyó kolonistákat. Épületépítgetés és kraftolás, a normális életvitelhez szükséges intézmények, dolgozók, hangulati kijelzők, amiken látjuk a kis szorgos hangyák viselkedésének lenyomatát – alapjaiban nem sok újdonságot kínál a Surviving Mars, de az első próbakör alapján ezt nagyon szórakoztató formában teszi. Főleg, hogy ha nem teremtjük meg a kellő feltételeket, a kis haverok gyorsan honvágytól fognak szenvedni, aminek a vége az, hogy mindenki hazautazik.

Persze sikerre is lehet vinni a marsi építkezést, így egyre nagyobb dómokat (a végén egy megadómmal) építve, tulajdonképpen átköltöztetve a Föld lakosságát – természetesen néhány kivétellel, mert ugye a színvonalat azért tartanánk az új otthonunknál.

Van bár, van étterem, a szociális élet és a komfort egyaránt fontos, sőt a kutatások során más életformák nyomait is megfigyelhetik a tudósok, aminek hála némi misztikum is a képbe kerül. Nincs háború, nincs hadviselés, senki nem akasztja össze a bajszát a szürkékkel, meg a reptiliánokkal, inkább egy retró-futurisztikus

sci-fi városmenedzsment a játékosok része Asimov és Clarke munkássága alapján. A látvány kellemes, a játékmenet relaxáló és a kikapcsolódás mellett szórakoztató, szóval esélyes, hogy a bolgárok El Presidente és a trópusi paradicsom nélkül is megtalálják, mitől döglik a légy, mire harap a játékosok nagy része.

HARCI ROBOTOK

Érdekes módon a Harebrained Schemes (Shadowrun és NECROPOLIS) autentikus BattleTech-feldolgozása még mindig 2017-re van jelezve, bár a megjelenés még egyáltalán nem biztos. Persze mi csak örülnénk a minél korábbi startnak, elvégre a több mint harminc évnyi történelemmel rendelkező táblás játék minden téren visszaköszön a felülnézetes, körökre osztott taktikai videojátékban. A zsoldos-misszziókra összpontosító, sztoriközpontú kampány minden rajongónak igyekszik a kedvére tenni, persze a PvP sem maradhat ki, amivel a multiplayer módok megszállott kedvelőinek kedvez – mondanom sem kell, hogy az egyjátékos küldetések jelentik a program magját, azokra épül minden.

A prezentáción a single Skirmish nevű módot sikerült megtekinteni egy pálya feltérképezése és egy rajtaütés során. Ahogyan a fizikai játéknál megszokott, a mozgási és a harci fázis váltja egymást, egyszerre csak egy akciót lehet véghezvinni, maga a játékmenet pedig kicsit az XCOM harcaira emlékeztetett. Ami persze jó hír. Pláne, hogy a hatalmas mecheknek hála a rengeteg tényező még komplexebb játékot eredményez, aminél a páncél terén figyelni kell a kritikus komponensekre, a túlmelegedésre, ami hazavághatja az egységeinket, továbbá a stabilitás is kimondottan fontos, elvégre, ha a kasztni elesik, az igen komoly gondot jelent.

A harcok során a testrészek is lőhetők, ami további adalék, mivel egy lábbal még a mech is képes a választűzre, vissza tud támadni, azonban mindkét alsó végtagját elveszítve kiesik a küzdelemből. A BattleTech így már most is nagyon ígéretes, a párperces küzdelemnél mindenki tövig rágta a körmét, mondjuk erre volt idő, hiszen a hatalmas fémmonstrumok nem a gyorsaságukról híresek, tehát az intenzív csatákat kedvelők nem ebben a címben lelnek majd új kedvencre. Aki viszont bírja a brandet, szereti az alapot nyújtó univerzumot, készüljön az autentikus videojátékos feldolgozás megjelenésére, hiszen ilyen adaptációra még soha nem volt példa.

STRATÉGIA ÉS MELODIKUS DEATH METAL

A Paradox idén is bizonyította, hogy Svédország nemcsak a melodikus halálmetál otthona (az a jó kis At the Gates, Arch Enemy, Dark Tranquillity, In Flames vagy éppen Dismember, nem igaz?), de a stratégiáé is, legalábbis kiadói szemmel, sőt a cég még a minőségi feldolgozásoktól sem riad vissza. Játékaikat az idei év (és az elmúlt esztendők) felhozatala alapján továbbra is várjuk, és ki tudja, jövőre talán egy újabb Crusader Kings vagy Victoria (esetleg új IP) is bejelentésre kerül… mert az is időszerű volna, mit ne mondjak. G

Végre minőségi és autentikus feldolgozás érkezik a BattleTech-ből, ami persze nem kizárólagosan a rajongóknak, hanem inkább en bloc a taktikai játékok kedvelőinek kedvez majd.

CURVE DIGITAL

[ÍRTA JOHNBART] Gyerekkorunk pixelversenyeit, a Zeldát idéző akció-kalandot, és az FTL világháborús megfelelőjét vitte ki a gamescomra a Curve Digital, a kiadó játékai pedig az eltérő téma ellenére is egy valamiben megegyeznek: mindegyik mögött lelkes és kreatív fejlesztők állnak.

Kiadó: Curve Digital Games **Fejlesztő:** változó **Megjelenés:** változó

Nem tudom, hogy a Brexit tette-e, de a 2017-es gamescomon nem volt nehéz megtalálni a nagy-britanniai fejlesztőket és kiadókat, a kiállítók ugyanis mind a Koelnmesse 4.1-es termében, a UKIE (avagy a brit interaktív szórakoztatóipari szövetség) által lefoglalt részlegen gyülekeztek. Londoni székhelye okán így nem meglepő, hogy a kreatív indie játékok kiadására szakosodott (többek között a Thomas Was Alone-t, a Dear Esthert és a Serial Cleanert is jegyző) Curve Digital is ott állította fel bemutatótermét. A látogatásom pedig kellően emlékezetesre sikeredett, egyrészt a kellemes fogadtatás, másrészt a felettébb ötletesnek tűnő játékok okán.

POLIGONOS BENZINGŐZ

Ezek közül először a Racing Apexet volt szerencsém bevizsgálni, amely a Stuntsot (meg amúgy a korai '90-es évek 3D-s autós játékait) idéző képi világa miatt rögtön magával is ragadott. A Lucky Mountain Games produkciójára azonban nemcsak a régimódi, mégis egyedi képi világa miatt lesz érdemes odafigyelni, hanem azért is, mert ötletes módon vegyíti az old school könnyed autóversenyeket a Mario Kart-féle powerup-aszfaltszaggatással és a kortárs online lövöldék hero shooter-elemeivel.

A játék offline és online szegmensében így nyolc különböző játékmódban (time trial, grand prix futamok, fogócska, zászlószerzés stb.) mérhetjük össze ügyességünket a motorizált konkurenciával, ahol a győzelemhez sima versenyzésen, vagy a Crashday játékmenetére hajazó, gépágyúkkal, rakétavetőkkel, kiszórt olajfoltokkal és az ezek elhárítására szolgáló védelmi kütyükkel vívott fegyveres harcon át vezet a gumiégetésben gazdag út. Mindehhez nyolc nevesített sofőr asszisztál – ők adják a Racing Apex fejleszthető „hőseit", akik saját, a vezetési stílusuknak megfelelő gépparkkal vesznek részt a motorgálán (a nagydarab orosz vodkapusztító autói pl. kiváló offroaderek, de a többi kocsihoz képest egy gleccser sebességével mozognak, a japán tuner ugyanakkor nem túl nagy végsebességű, de remekül irányítható verdákkal hajt a győzelemre). A karrier során előrehaladva a választott hős(ök) egyre jobb autóit kioldva és azokat fejlesztve készülhetünk a keményebb futamokra – utóbbiak a kormányozhatóság, off-road terepteljesítmény és a gyorsulás-végsebesség irányába tuningolhatóak.

Aki játszott a kilencvenes évek első felének korai, poligonos versenyjátékaival, az a Racing Apexet is értékelni fogja.

A képi világot fentebb már említettem, a Unity motor hajtotta motorsport viszont azon túl is tartogat technikai érdekességeket. A futamok 16 különböző terepen (kisvárosok, sivatag, tengerpart, erdőség stb.) zajlanak, így a vizuális változatosságot nem érheti panasz, a kocsik négy fázisban fognak roncsolódni (és rosszabb esetben felrobbanni), az egyjátékos karrier mellett pedig nyolcfős online versenyekben is hajthatjuk a verdákat (ez esetben mindenki egy adott karakter bőrébe bújik). És hogy mikor indul a futam? Valamikor 2018-ban, Windowson, Macen és Linuxon.

THE LEGEND OF RUSTY

A versenypályák körversenyei után könnyedebb kalandra indultam, amelyhez az irányítást a Sky9 Games fejlesztői biztosították, akik a lassan már két éve készülő A Knight's Quest című Metroidvania-játékukat mutatták be. A műfajnak megfelelően a program így egy open world akció-kalandjáték, amelyben Rusty nevű újonc kalandorunkkal kell megmentenünk egy könnyed mesevilágot, miután véletlenül gonosz szellemekkel árasztjuk el azt. A zsánernek megfelelően a bejárható terület elég nagynak ígérkezik, annak területeit viszont már csak a megfelelő eszközök összegyűjtésével, vagy a különböző fejlesztések, így megszerzett speckók kioldásával nyithatjuk meg.

Az A Knight's Quest már régóta készül, és tapasztalataink szerint remek akció-kaland játék lesz a 2018-as szezonban.

A hangulat viszont (a műfaji ihletforrásokkal szemben) meglehetősen könnyednek ígérkezik: a készítők állandó helyzetkomikumot, vicces ellenfeleket, humorban gazdag kazamatákat, valamint mellékküldetéseket ígérnek a nagy világmentésre. A bemutatott demó során ez az ellenfeleknél érezhető is volt: bóbiskoló csontvázak, IQ-enyhe izomtornyok, vagy épp magukat felszedhető tárgyaknak álcázó szörnyek keseríthették meg életünket, a legkreatívabbak közülük mégis az eszköztárunkból minden támadással itemeket lopkodó óriásgiliszták voltak (igen, komolyan beszélek).

Ami a tartalmat illeti, a csapat a kisebb-nagyobb csihi-puhik mellett könnyebb ügyességi platformereket és logikai fejtörőket tervez a mellékküldetéseknél – a történetet előregördítő főszál ugyanakkor ezek keverékére, valamint a speciális képességek használatára fókuszál. Ezen a téren a főszerepet a begyűjthető és fejleszthető rúnák játsszák, amelyekből a demóban hármat mutattak be: az elsővel sebességünket növelhetjük meg annyira, hogy akár a vízen is át tudjunk sprintelni; a másodikkal láthatatlanná válhatunk, és átmehetünk a kevésbé szilárd pályaelemeken (pl. a cellaajtókon); a harmadik ugyanakkor egy nagy jéggömbbé alakítja hősünket, amely a támadások és a láva forrósága ellen is védelmet nyújt. Nem ússzuk meg persze kraftolás nélkül sem a kalandot, amit viszont a könnyed miliőből adódóan egyszerűnek tervez a brigád: hasznos tárgyakat az eszköztárunkba összegyűjtött elemek kombinálásával, vagy simán pénzköltéssel is készíthetünk.

A cirka 15-20 órányi játékidőt kínáló kaland jövőre érkezik majd, PC, XOne és PS4 mellett Nintendo Switchcsre is.

A kisebb kiadók alkotásai gyakran elvesznek a nagyok árnyékában, a Curve játékai azonban igenis megérdemlik a figyelmet.

„NEM KELL FÉLNI A BOMBÁTÓL…"

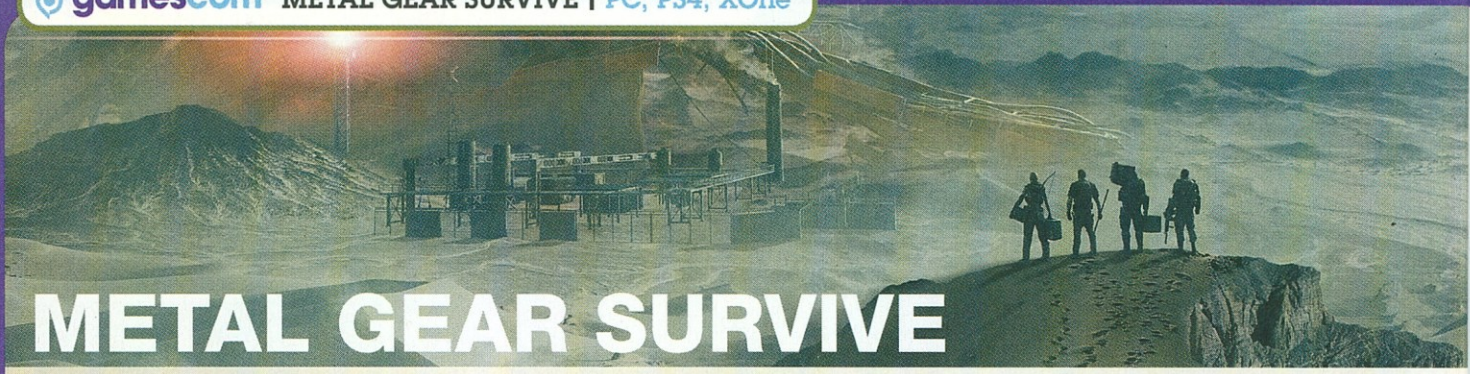
…mert meg is lehet szeretni, főleg ha mi dobáljuk őket ellenfeleink nyakába – legalábbis ez volt a fő tanulsága a Bomber Crew-nak, a Runner Duck vicces stratégiai-túlélőszimulátorának. A játék leginkább a Memphis Belle és az FTL keverékeként írható le (véletlenszerűséget biztosító roguelike-elemek nélkül), a programban így feladatunk egy második világháborús bombázókülönítmény irányítása, és a karriermódban ránk váró küldetések abszolválása. A háborút legénységünk kiválasztásával és felszerelésével kezdjük – a felszállást követően pedig karaktereink gépen belüli irányításával és mikromenedzsmentjével kell győzedelmeskednünk a küldetés alatt nyakunkba zúduló ezernyi veszély (úgymint rossz időjárás, légvédelmi tűz, ellenséges vadászpilóták, és az azok okozta károsodások) felett.

Küldetéseink légi felderítésből, földi célpontok bombázásából, a ránk vadászó ászok kilövéséből, valamint azok keverékéből állhatnak, a bevetések után kapott pénzből pedig állományunkat és repülőgépünket fejleszthetjük. Az előbbieknél passzív és aktív bónuszokat adó ruházatot, míg utóbbinál jobb páncélzatot és fegyverzetet, több tárolóhelyet, illetve strapabíróbb alkatrészeket oldhatunk ki – tápolni pedig érdemes lesz, ha túl akarjuk élni a későbbi bevetéseket, vagy legalábbis nem akarjuk elveszíteni a legénység tapasztaltabb tagjait.

A könnyen elsajátítható, mégis komplex játékmenethez kellően komolytalan és elnagyolt képi világ asszisztál. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Unity motor ne dolgozna serényen a program alatt: a légiharcokat ugyanis valós idejű rombolásfizika, és annak megfelelően látványosan roncsolódó, akár több ponton is darabokra törhető repülők tarkítják – magától értetődően nem valami jó ómen, ha utóbbi a saját vasmadarunkkal esik meg.

Érdekes, vicces és nehéz survival-sim várható tehát a Runner Ducktól, a bevetésre pedig már nem is kell sokat várni: PC-n idén októberben, XOne-on, PS4-en és Nintendo Switchcsen pedig jövőre rajtol el a Bomber Crew. Készítsük hát a repülős sálat, erre a háborús játékra ugyanis érdemes lesz odafigyelni! ■

A Bomber Crew olyan, mintha az FTL-t összemosnánk a Memphis Belle-lel; mindemellett pedig nemcsak vicces, de nehéz is.



METAL GEAR SURVIVE

[ÍRTA BŰJTI] Még csak tavaly mutatták be a gamescom során, de koncepciója tervek szintjén jóval régebb óta létezett, hiszen Kodzsima Hideo már 2013-ban felvetette a „Metal Gear vs zombik" alapötletét. És hát ugye a Yakuza-széria sem úszta meg a zombifikációt, miért pont ez a közkedvelt univerzum kerülte volna el a sétáló hullák okozta apokalipszist?

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Digital Entertainment **Megjelenés:** 2018 eleje

Oké, én feltartom őket a kerítéssel, lövök, ha kell, te meg egyesével szúrd nyársra mindegyiket. A többiek azt mondták, éhesek, de azt nem, hogy mit süssünk nekik.

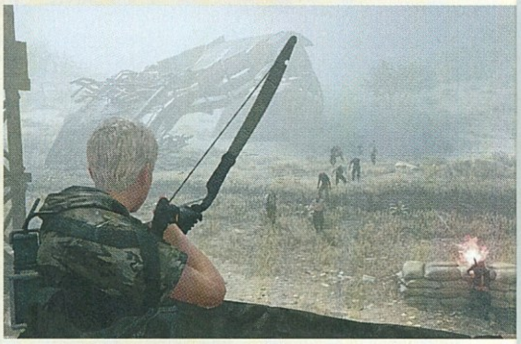
Szóval Kodzsima annakidején megkereste a Platinum Games-t, hogy fejlesztői készítsenek egy folytatást a 2013-as Metal Gear Risinghoz, amelyben aztán Grey Fox harcolhat a nanogépek hajtotta zombikkal, ám ebből végül nem lett semmi. Ellenben 2015 végén (mikorra már sok víz lefolyt a Dunán, valamint rengeteg balhé lezajlott a kiadó háza táján) a Konami csak nekiállt szervezkedni, fejlesztői csapatot formálni egy új Metal Gearhez. Az idén harminc esztendős széria (júliusban volt esedékes az ünnepelés, én azért belefújtam egy trombitába, meg szétcsaptam egy Psycho Mantis pinyátát) visszatérése tehát borítékolható volt, arra azonban senki nem készült fel, hogy tényleg csak egy spinoff jön a már ismert univerzumból. Merthogy 2016-ban lehullott a lepel, Kölnben bemutatták a jól ismert világban játszódó, de a főszáltól alaposan elrugaszkodó produkciót, ami az egyedüli és a társas túlélésre összpontosít, na meg a taktikára és a bázisépítésre. Bizony, kraftolni is kell, micsoda meglepetés.

EGYEDÜL MINDIG NEHÉZ

Egy nagyjából tízfős kis teremben sikerült szemrevételezni és a bemutató után kipróbálni az új Metal Geart, amiről egészen augusztus közepéig alig lehetett tudni valamit – ami lényegi információ kikerült a japánoktól, azt Mackó tollából a 2016/09-es Guruban már elolvashattátok. Idén viszont a kölni rendezvényen új konkrétumok láttak napvilágot a próbaverzió mellett, továbbá az is egyértelművé vált, amit már mindenki sejtett – 2017-ben biztosan nem jelenik meg a játék, talán majd 2018 elején számíthatunk rá, de egyelőre persze még ez sincs kőbe vésve.

De nézzük, mi is ez az új Metal Gear! A Survive pár szóval jellemezve (maguk a prezentációt intéző kollégák is így mutatták be a programot) a begyűjtésről, a túlélésről, a bázisépítésről szól, hogy aztán az idegen világban ragadt katonák (akik egy féreglyukkal jutnak át a barátságtalan helyre) megtalálják az utat haza, a saját anyabázisukra. Innentől nagyjából sejthető a koncepció, ami szerint a konzolokra és PC-re egyaránt érkező produkcióban egyjátékos és többjátékos módban lehet a túlélésre összpontosítani. Előbbinél a felfedezés a hangsúlyosabb, miközben sokkal nagyobb a kihívás, utóbbinál pedig a négyfős kooperációnak hála kicsit megoszlanak a gyilkos szörnyetegekkel érkező nehézségek, valamint több a befejezett misszió után kapott jutalom is, elvégre azt négy játékos között kell elosztani.

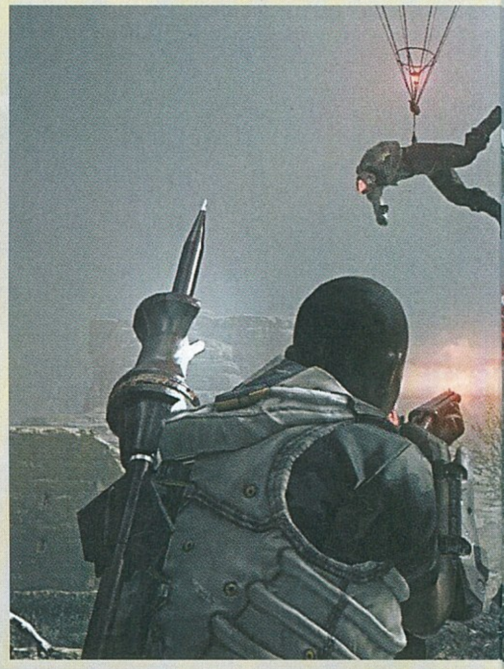
De összpontosítsunk az elején a szingli kampányra, ami lényegében a megszokott, külső nézetes surviving metódusra épít. A játékos lopakodik, begyűjtöget és barkácsol. Utóbbi munkafolyamattal a kapott és talált tervrajzok alapján nemcsak a ruhákat és a fegyvereket lehet összetákolni, de bizony a bázis bizonyos épületeit is, sőt még egyéb kiegészítők is rendelkezésre állnak. A támaszponton nemcsak a védelmi fegyverállásokat kell összeeszkábálni, de magukat a különböző építményeket is, így pedig, azok folyamatos fejlesztésével még az utánpótlások is megoldhatók, hogy végül egyfajta önellátást sikerüljön kiépíteni. Ezenkívül gépágyúkkal simán körbe lehet venni a komplexumot, rácsokkal/kerítéssel lehet megakadályozni a bejutást, sőt az ezek előtt felgyülemlett kristályzombik (fura kövek állnak ki a testükből)



molotovval égethetők el, robbanó nyíllal szaggathatók darabokra. Egyedül meg persze minden jóval körülményesebb és nehezebb, de ha van pár barát, nos, akkor azért a zombik (vagyis „kreatúrák", ahogyan a Konami elnevezte a lényeket) legyakása is egyszerűbb, sőt szórakoztatóbb is.

TÖBBEN AZ IGAZI

Merthogy a Metal Gear Survive bár rendelkezik szóló móddal, a savát-borsát mégis a többjátékos variáció adja. Négy fő kooperálva száll szembe a gyilkos hordákkal, képességeikkel és eltérő fegyvereikkel segítik egymást, sőt valamilyen szinten még versengenek is, hogy kiderüljön, ki a legnagyobb zombigyilkos a vidéken. Ehhez előre generált kasztok állnak rendelkezésre, természetesen különféle extrákkal, avagy valaki a közelharcban



A központi Hub

Ahogyan azt a cikkben is említettem, kooperatív módban a missziók elfogadása előtt egy közös lobbiba kerülnek a játékosok, ahol szinte mindent beállíthatnak időlimit nélkül, miközben nemcsak elrendezhetik a fegyvereiket, de ki is próbálhatják azokat. A VR-zóna külsejű helyszín meglehetősen ingerszegény, viszont kiváló lehetőséget ad a csapat összerázódására, a testreszabásra, valamint a közös ökörködésre, amivel mi magunk nagyjából öt percet is elüthettünk, mikor a vendéglátóink elunva a hülyéskedést, azt nem mondták, hogy menjünk már végre zombikat irtani. Mindig csak az erőszak.

A gamescomos próbakör alatt a legnagyobb jutalomfalat volt a lépegetők bevetése, amikkel aztán darabokra cincáltuk a zombikat. Jó móka, de tényleg.

az igazi (leginkább szúró és vágó fegyverek), valaki a középtávolságra ideális (pl. shotgun), valaki meg távolról osztja a hullámokban támadó csordát (gépágyú). Mint mondtam, vannak egyéb képességeik és sajátosságaik is, így például rácsokat, kerítéseket emelhetnek fel, gránátokat dobálhatnak, vagy akár aknavetőt is bevethetnek – amire viszont vigyázni kell: a muníció véges, a töltényekkel óvatosan kell bánni, mert azok hiányában nincs sok esély a túlélésre.

Ha a közös lobbiban (itt nincs baráti tűz, a tagok kipróbálhatják a fegyvereket a többieken is) mindenki felkészült, sikerült a csapatot szépen elrendezni, felvenni a kiegészítőket, indulhat a többkörös túlélősdi, aminek a középpontjában egy generátor áll. Utóbbit kell mindenáron megvédeni, ha pedig a zombik elpusztítják, vége a missziónak.

A személyes próbakörnél négyen játszottunk, sikerült összehozni egy teljes csapatot, innentől pedig három körben kellett visszaverni a támadókat. Az elsőben még csak a kisebb, normál fertőzöttek vették körbe a bázist, viszonylag visszafogott számban, pár irányból érkezve, aztán a második menetnél már több irányból, többen jöttek, összehangoltabban támadtak, sőt még nagyobb, robbanó társakat is hoztak, akik elég komoly pusztítást tudnak véghezvinni. Az utolsó kör azonban a legkeményebb, amikor rengeteg zombi jelenik meg, a korábbi példányokhoz pedig páncélozott elitek csatlakoztak, ezzel nehezítve a dolgunkat.

Még szerencse, hogy a játékosok is kapnak segítséget. Egyfelől folyamatosan lehet gyűjtögetni a bázison és annak közelében, egy karakter pedig a szünetekben nekiállhat a barkácsolásnak, amivel aztán a töltények is utánpótlást kapnak. Másodsorban ott vannak a telepített gépágyúk és aknavetők, amikkel brutális pusztítás okozható. Utolsóként pedig a harmadik körben sikerült találni két lépegetőt is. Ezek két támadással rendelkeznek, így szét is csapják a közeli lényeket, plusz lőfegyverrel osztják a messzebb állókat – ennek hála végül győzedelmeskedtünk, összefogva az utolsó kört is letudtuk. Sőt sikerült a csapat élére állnom az S-fokozatommal, miután pár jól célzott aknával és gránáttal, na és az egyik lépegetővel alaposan odapörköltem a zombiknak, ezzel a legtöbbet küldve a másvilágra.

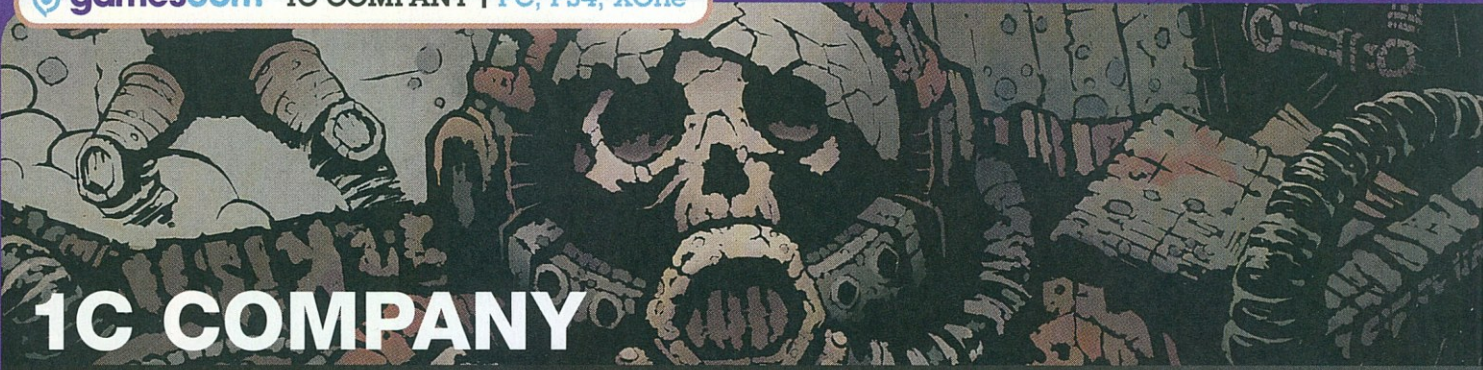
A Metal Gear-sorozat új műfajban próbál szerencsét, a sorozat atyja nélkül. Csak aztán legközelebb nehogy kart legyen belőle.

RAJONGÓKNAK SZERETETTEL

Azt nem mondom, hogy a Metal Gear Survive megreformálja a túlélős és kraftolós játékok műfaját. Sőt még csak nem is szép (legalábbis jelenlegi állapotában), mégis jó móka volt letudni a három kört, ami nem egy izgalmas pillanatot tartogatott rögtönzött csapatunk számára. Ismerősökkel biztosan kifejezetten szórakoztató lesz, pláne, ha összedolgozik a banda, ami ugye létfontosságú egy ilyen stílusú program esetén.

A meccs végén igen komoly lootmennyiséget kaptunk, tehát a jutalmazással sincs gond, biztosan szerteágazó testreszabásra lesz lehetőség, ha pedig eltérő helyszínek és bázisalapok, változatos ellenfelek is kerülnek a programban, akkor pláne nem nagyon panaszkodhatunk. Legalábbis ez igaz lehet az univerzum rajongóira, elvégre a stílus, a forma, a képi világ, a bevethető arzenál aranybánya a fanoknak, tele van minden a Metal Gear-sorozatra tett utalásokkal, más kérdés, hogy aki nem ismeri a szériát, annak egy középszerű külsővel megáldott kooperatív akciójáték lesz a Survive. Abból meg már elég sok van a piacon, sok értelme nincs egy újabbra beruházni.

Kérdés tehát még bőven akad, az egyelőre megismert homokos, sziklás helyszín nem túl izgalmas, a játékmenetre meg ráférne egy kevéske csiszolgatás. Hogy mit kapunk 2018 elején, azt még nem merném megjósolni, de az szinte biztos, hogy nem az év játékát – más kérdés, hogy ha egy szórakoztató kooperatív program lesz az eredmény, már az is több, mint a semmi.



1C COMPANY

[ÍRTA JOHNBART] Cyberpunk Metroidvania, szépiás 2D-s fantasykaland, absztrakt VR-fejtörő, dungeon crawler és stratégiai játék… mindezek egyaránt a közeljövőben, a nehézsúlyú orosz forgalmazótól érkeznek. A gamescomon a 1C is népes felhozatallal volt jelen: íme, mit láttunk tőlük!

Kiadó: 1C Company **Fejlesztő:** változó **Megjelenés:** változó

A moszkvai kiadógóliát bizton pályázhatott a legmarkánsabb bemutatótér címére, a sárga alapokra öntött vörös betűs falak gyanúm szerint a Koelnmesse (a gamescom otthonát hívják így) átellenes végéről is simán kiszúrhatóak lettek volna. A forgalmazó kölni standja viszont méreteiben sem szégyenkezhetett, a gyönyörű, ámde metsző tekintetű orosz hoszteszhölgyeken átjutó újságírókat ugyanis több videós szoba és legalább tucatnyi VR-es demóegység várta. Itt mutatták be az év végén és jövőre érkező portékákat, ami a cég hagyományosan stratégiai és szimulátoros címekre szakosodott portfóliója tükrében meglepően változatosnak bizonyult.

AZ IZOMETRIKUS FEJVADÁSZ

A sort az ON3D cyberpunk játéka, a Quantum Replica nyitotta, amely a Syndicate-ből ismerős izometrikus alapvetést egy metroidvaniás jegyekkel felvértezett, fokozatosan bejárható nyílt világgal, lopakodós elemekkel és Timeshift-jellegű időmanipulációval vegyíti. Amnéziás beszivárgóként feladatunk egy lezárt, totális kontroll alatt álló megapolisz felfedezése, amivel nemcsak annak rejtélyét fedhetjük fel, hanem saját múltunk fehér foltjaira is választ kaphatunk.

Ebben persze a nagyváros MI-je által irányított biztonsági erők minden eszközzel igyekeznek megakadályozni minket, a nyomasztó túlerővel szemben pedig a nyílt harc esélytelen – küldetésünket lopakodva, a szenzorokat és őrjáratokat kikerülve, ütésváltás esetén pedig gyors rajtaütéseket segítő időmanipulációs képességeket bevetve teljesíthetjük. A sci-fi kaland még idén elrajtol, a Syndicate rajongóinak pedig úgy érzem, érdemes lesz bevizsgálniuk.

„ÁRNYÉK ÉS FÉNY EGYBEKEL"

…énekelte Demjén Rózsi az ezredfordulón, és hasonló gondolatok kavaroghatnak Nyx, az öreg harcos fejében is, akinek célja, hogy biztonságos helyre menekítse Aether nevű lányát, aki egyedül lenne képes fényt hozni egy sötétség által megszállt nyomasztó világba.

A Fall of Lightban, avagy a Dark Souls és az ICO narratív-, valamint harcrendszerére építő dungeon crawlerben veszélyes kazamaták, összeszedhető jegyzetek, egy letűnt civilizáció romjai, valamint az azokat benépesítő veszedelmes ellenfelek várnak ránk. A fény-árnyék kölcsönhatásokra is erősen építő, izzasztó harcokat bizonyos időközönként logikai feladványok is megtörik majd: harcra képtelen lányunk főleg ott lesz segítségünkre, a fejtörők zömét ugyanis a két karakter kizárólag együtt lesz képes megoldani. Főhősünk fejlődését a fejtörők megoldása és ellenfeleink fejtörése után kapott XP-ből finanszírozhatjuk, felszerelésünket pedig közelharci gyilokszerszámok, távolsági számszeríjak, és a védekezéshez használt pajzsok alkothatják. A RuneHeads játéka még idén megjelenik, és már ide hallom, ahogy Chocho és Böjti egyaránt élezi a pallost…

Amíg a Cyberpunk 2077-re várunk (valószínűleg 2077-ig), addig a Quantum Replica is segíthet elütni az időt.

LAKÓTELEPI LSD TRIP

Nem lennék persze Nyx helyében a sötétben, de bevallom, Richard helyzetét sem irigylem, a VR-re optimalizált Unknown Fate főszereplője ugyanis egyik pillanatról a másikra kerül unalmas hétköznapi életéből egy bizarr, teljesen kifordult, a fizika és a józanész szabályaira fittyet hányó világba. Ha pedig ez még nem lenne elég, hősünk a transzformáció során korábbi életének javát is elfelejtette: így indul az ügyességi platformerelemekkel és fejtörőkkel egyaránt tarkított belső nézetű VR-kaland, amely során célunk, hogy rájöjjünk, miként kerültünk az emlékeink hálójából szőtt furcsa világba, de főleg arra, hogy végül miként menekülhetünk el onnan.

Bár a bemutatott demó PSVR-sisakkal volt kipróbálható, az év vége felé érkező játék minden jelentősebb VR-platformot támogat majd, a Marslit Games groteszk tripjére így Oculus és HTC Vive hardverrel is benevezhetünk.

Manapság nem sok hardcore dungeon crawler jelenik meg, de a Fall of Light bizony ilyen játéknak ígérkezik.

Újra a fellegek között

A cikkben bemutatott játékok mellett a 1C erősen demózta az aktuális generációs, moduláris felépítésű Il-2 Sturmovik repülőszimulátorának új kiegészítőjét is, a korábbi epizódokba integrálható, de (a nem steames változat esetén) akár önállóan futtatható Battle of Kubant. A dél-oroszországi kubáni régió második világháborús hadműveleteit feldolgozó csomag új pályával és kampánnyal, új repülőgépekkel és a Battle of Stalingrad platform teljes funkcionalitásával (azaz gyors- és multiplayer bevetésekkel, küldetésszerkesztővel, valamint a játékos által irányítható tankokkal) érkezik, előreláthatóan év végén. A gamescomon kiállított demó ráadásul VR-sisakkal volt kipróbálható, ami mondanom sem kell, minden jelenlévő véleménye szerint fantasztikus repülési élményt nyújtott, legalábbis az első kellemetlen mellékhatásig, avagy a rókáig.

AZ ÍRNOK HALÁLI

Amikor pedig azt hittem, hogy az Unknown Fatenél furcsább játékot már nem látok a bemutatón (meg amúgy az egész gamescomon), érkezett a Below the Game ügyességi-kalandjátéka, a Haimrik. Az egyedi, 2D-s monokróm-szépiahatású programban egy fiatal írnok, a címszereplő Haimrik bőrébe bújva indulhatunk kalandra, hogy

Az Unknown Fate egy VR-re optimalizált utazás a szürrealizmus mélyére. Megjelenés még ebben az évben.

A még idén ősszel megjelenő Haimrik könnyedén pályázhatna „A gamescom legfurább játéka"-díjra.

legyőzzük a középkori fantasy világot rabigában tartó gonosz királyt, és annak elit szóharcosait. Ebben egy különleges könyv és az általa megidézhető szavak lesznek segítségére (valamint egy Masamba nevű oroszlán, aki igyekszik megvédeni hősünket, hogy aztán végül ő maga ehesse meg szerencsétlen Haimrikot). A fejtörőkkel tarkított kalandok során minden lépésünkkel új szavakat rajzolunk ki, amelyeket a megfelelő időben aktiválva oldhatjuk meg a felmerülő fejtörőket, vagy épp állíthatjuk félre a gonosz kényúr szóharcosait. Ez persze egyáltalán nem lesz sétagalopp, hősünk így gyakran harap majd a betűk fonta fűbe, ami pedig a mókás képi világot felborítva meglepően vérbő, a régi Prince of Persia halálnemeit idéző holttesteket eredményezhet.

Az egykor csak stratégiai játékokkal foglalkozó 1C kibővítette repertoárját, a keményvonalas címekről azonban nem mondtak le.

A szójátékra még idén sor kerül, és bevallom, elragadóan furcsa agymenésnek tűnik a program, amire szintén érdemes lesz odafigyelni.

„AZ ŰR A LEGVÉGSŐ HATÁR..."

...és egyben a legkoszosabb is, legalábbis a Snowhound Games interpretációjában, a Deep Sky Derelicts sci-fi világában az emberiség ugyanis meghódította a Tejutat, a társadalom pedig két részre szakadt: a vagyonos réteg lakható bolygókon éli luxuséletét, míg a páriák a rendszerek közötti űrszemétben vegetálva élnek egyik napról a másikra. Az utóbbi csapatba tartozik hősünk is, aki a Deep Sky szektor egyik legendás idegen roncsa után kutat: az abban fellelhető zsákmány ugyanis elég pénzt hozna a konyhára, hogy végre letelepedjünk egy bolygón.

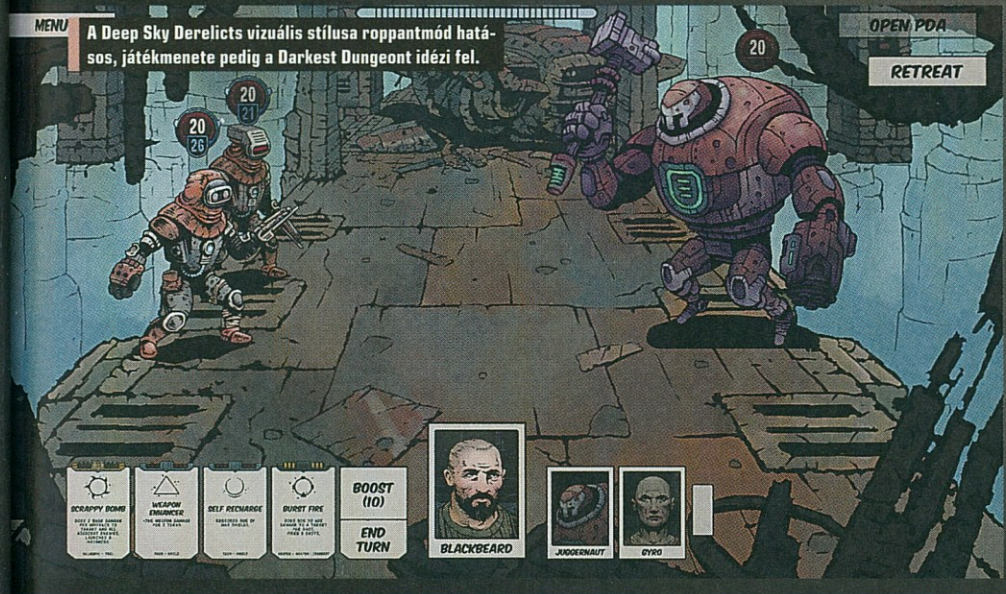
A nagyravágyó célokhoz az út számtalan MÉH-telepre való űrhajó kifosztásán és rivális űrzsiványok, zsoldosok, valamint idegenek felaprításán át vezet – a 2D-s körökre osztott harcrendszer leginkább a Darkest Dungeon megoldásaira hajaz, amit egy akciókártyás rendszer, a roguelike stílusnak megfelelő véletlengenerált pályák sora, valamint egy RPG-s fejlődési szisztéma támogat. A max. háromfős űrzsiványcsapatunk tagjait aktív és passzív képességekkel, valamint jobb páncélzattal és fegyverekkel szerelhetjük fel. A körökre osztott űrháború jövőre érkezik, és a Darkest Dungeon kedvelőinek úgy hiszem, érdemes lesz rápróbálniuk.

„VERT HADUNK CSONTHALMAI"

A leglátványosabbnak ígérkező dobást persze a bemutató végére tartogatta a kiadó, ami pedig meglepő módon a Hatredet és az IS Defense-t jegyző lengyel Destructive Creationstől érkezett – a csapat a botrányjátékaiból gyűjtött rutinnal készült az „igazi első" programjára, kora középkori közegbe ültetett taktikai RTS-ére, az Ancestorsra.

A középkori taktikai játékban viking, angolszász, német és szláv törzsek vezethetők hadba egy kellemesen hosszúnak ígérkező kampányban, ahol alaptáborunk és az ellátmányt biztosító falvak felhúzása után közelharci, lovas és íjászosztagokkal eshetünk neki ellenfeleinknek, vagy épp ostromgépeket bevetve rombolhatjuk le az ellenséges erődítményeket. A csapat konzolon is könnyen használható kezelőfelületet, pörgős csatákat, valamint látványos, ámde naturalista összecsapásokat ígér. Utóbbi téren pedig az Ancestors tényleg nem finomkodik, az ütközeteket ugyanis a Hatred mintájára közvetlen közelről is nyomon követhetjük, az egymásnak feszülő seregek katonái pedig a stúdióra jellemző vérbő, nyugtalanítóan vérprofi animációk kíséretében hányják kardélre egymást.

A pörgős multiplayer csörtéket is kínáló történelemóra 2018 második negyedévében érkezik, és adrenalindús, ámde ezúttal talán végre botrányoktól mentes szórakozásnak ígérkezik.



A Deep Sky Derelicts vizuális stílusa roppantmód hatásos, játékmenete pedig a Darkest Dungeont idézi fel.

Nem gondoltuk volna, hogy a Hatred alkotói egy nap minőséget produkálnak, de az Ancestors ígéretes.

FROSTPUNK

[ÍRTA BÖJTI] Bármikor szóba került a steampunk stílus, valahogy nem tudtam elvonatkoztatni az anakronizmus masszív jelenlététől, ezért soha nem vált a szívem csücskévé ez a sajátos tematika. Azonban a korábban már többször is bizonyított 11 bit studios új összetevőt vitt a képletbe, ami nem más, mint az újabb „jégkorszak", ez pedig egyből megmagyarázza, mi szükség a gőzre.

Kiadó: 11 bit studios **Fejlesztő:** 11 bit studios **Megjelenés:** nincs információnk

De tényleg, egyszerűen soha nem voltam oda ezért a stílusért. A hiba persze bennem keresendő, ez személyes „ellenszenv" eredménye, amit mindig szégyelltem bevallani, hiszen tudom jól, milyen népszerű a steampunk a játékosok között. A lengyelek azonban nemhiába lopták már be magukat sokak szívébe (mind a This War of Mine, mind az Anomaly remek lett), és úgy néz ki, van még egyedinek mondható ötlet a tarsolyukban, ami új értelmet nyert, elvégre a fagyban ez a legjobb, leghatékonyabb eszköz. Mivel pedig a hatalmas kráterbe zárt közösség utolsó esélye a középpontban álló hatalmas generátor, az lesz a misszió, hogy a játékos működésre bírja, karbantartsa és vigyázza az állapotát. Ehhez állandó nyersanyag, dolgod, a legfontosabb jelző, a „remény" is csökken, amikor pedig teljesen kiveszik az emberekből, végleg vége a mókának.

A 11 bit studios fejlesztői alaposan emelik a tétet: nem egyetlen vagy csak pár túlélőt kell megmenteni, hanem az emberiséget.

ezúttal egy teljesen „újszerű" műfaj megteremtésében is tetten érhető. Hogy egészen pontosan miről van szó? A fejlesztők szerint „Society Survival" a zsáneri meghatározás, avagy társadalmi túlélősdi, ami konkrétan azt jelenti, amit a szóösszetétel mutat. Ezúttal nem a személy, nem az egyén érdeke számít, nem is egy kisebb csapat tagjainak élete, miközben képességeikkel egymás hiányosságait pótolják, hanem a teljes populáció túlélése, fennmaradása a cél, amit érts szó szerint. Avagy ha nem sikerül elérni a fő célt, ezzel megmentve az emberiség maradékát, akkor bizony kipusztulunk, nekünk harangoztak, a virágokat pedig nem az öltözőbe, hanem a sírodhoz fogod kérni – de nem lesz senki, ki képes kivinni.

MENEDZSMENT ÉS STRATÉGIA

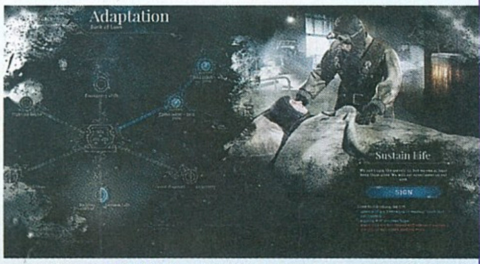
Azt történt, hogy az 1800-as években beköszöntött az újabb jégkorszak (vagy valami olyasmi – pontos sztori még nem került ki), ennek hála pedig a gőz és azzal működő gépek használata is utánpótlás szükséges, folyamatosan dolgozó pórnéppel, amibe bizony a gyerekmunkások is beletartoznak, de ugye a való világ (nem a műsor) nem csak móka és kacagás, szóval, ha a kis Ferike hatévesen ott veszett a bányában, még így is elmondható, hogy a kis kezével kikapart szénnek hála legalább a többiek túlélték az éjszakát.

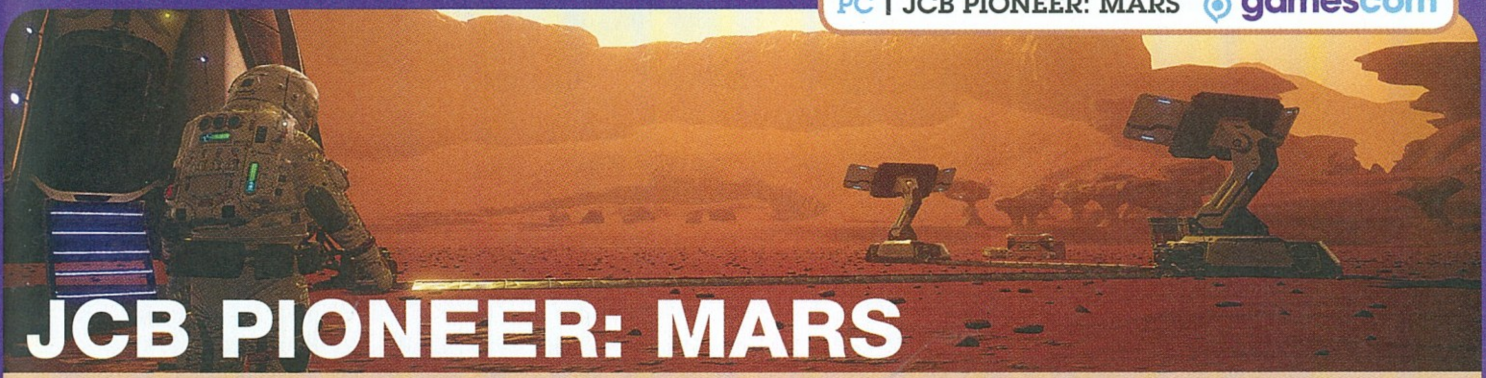
A generátor környékén egyébként van minden, ami kellhet a túlélés alapjaihoz, elvégre a generátor működéséhez a szén a nélkülözhetetlen hozzávaló. Ahhoz, hogy szén legyen, bányászni kell, amihez viszont emberi erőforrás szükséges. Aztán persze van, hogy a kis biodroidok kidőlnek, vagy csak túl lassúak, elvégre nem jó móka a fagyban húzni az igát, ilyenkor még speciális műszakot is bevethetünk, nehogy baj legyen a végén – viszont erre ritkán van lehetőség, újabb bevetése előtt ki kell várni a „lehűlési" időt. Amit muszáj tudni: a kolónia irányítójaként tényleg a megmaradt emberiségért felelsz, ha pedig nem jól végzed a

TÁRSADALMI TÚLÉLÉS

A Frostpunk jól néz ki (madártávlati nézete miatt leginkább az Anomaly az, ami a csapattól az ember eszébe juthat), könnyen kezelhető, viszont alaposan próbálkozni kell, mert a próbaverzió még nem igazán rágta az ember szájába, mit is kéne csinálni. Emellett a nagy kérdés az, mennyi időre nyújt majd kihívást, izgalmas elfoglaltságot, mert az egyetlen nagy helyszín nem biztos, hogy sokáig kitart, még a stratégiázás, menedzselés mellett sem. Lesznek épületek, amik a feldolgozást, az életkörülményeket, az utánpótlást könnyítik, sőt még döntéseink is befolyásolhatják a túlélők sorsát, kedélyállapotát. Embereket hagyhatunk a sorsukra, dönthetünk rosszabb vagy jobb jövőjükről, ami különösen izgalmassá teszi a helyzetet. Megjelenési dátum még nincs, de személy szerint különösen kíváncsi vagyok, hogy sikerül majd megküzdeni a nehézségekkel, mennyire lesz hosszú távon működőképes a koncepció, illetve mivel lehet majd feldobni a játékmenetet, ha már tisztába kerülünk a lehetőségekkel.

Az ötlet egyébként nagyon jó, a csapat is rászolgált már a bizalmunkra, emiatt nem hiszem, hogy a végén csalódást okozna a Frostpunk, egyedül talán a változatosság az, amit most még hiányolok. Ám mivel a jogrendszert is az irányító alkotja, illetve a morális döntések is fajsúlyosak, a 11 bit studios produkciója több szempontból is formabontónak és izgalmasnak ígérkezik.





JCB PIONEER: MARS

[ÍRTA JOHNBART] A zombiinváziós, apokaliptikus és fantasy miliők dömpingje után a Marsra költözik a túlélős műfaj, a létező technológiákon és tudományos háttérmunkán alapuló JCB Pioneer: Mars pedig könnyen az első játék lehet a műfajban, amire még én is beruházok.

Kiadó: GamesCo **Fejlesztő:** Atomicom **Megjelenés:** 2017.09.01. (Early Access)

A program persze nem találja fel a spanyolviaszt a marsi helyszínnel, a szintén early access fázisban álló ROKH ugyanis ugyanezzel az alapvetéssel (nevesül egy megtépázott marsbázis felfejlesztésével) indít. A különbség az eltérő játékmenetben rejlik, ugyanis míg a ROKH kizárólag online játszható, addig a JCB Pioneer: Marsban (JPM) szóló és co-op módban is a vörös bolygót meghódító első pionírrá válhatunk.

UAC? NEM, JCB!

Ebben pedig kitartásunk és a félresikerült landolásból visszamaradt felszerelés mellett a nagybetűs tudomány lesz segítségünkre, egyrészt ugyanis bázisunk környékét a valóban létező JCB (kísérleti állapotban vagy tervezőasztalon leledző) marsjáróival és bányászgépeivel járhatjuk be; másrészt viszont a használható felszerelésünk is létező technológiák kreatív továbbgondolásai. A hihetőségről az ESA asztrofizikusa, Dr. Maggie Lieu gondoskodik (aki nem mellesleg a küldetésirányítás szerepét is játssza a programban); mint a gamescomon való beszélgetésünk során elmondta, bár a játszhatóság érdekében a JPM nem lesz teljesen realisztikus, minden eszköz és épület valós vagy hihető alapokra épül, de a marsi kihívások is létező jelenségek dramatizált feldolgozásai lesznek.

Újabb játék arról, mennyire veszélyes a Marsra látogatni. Igaz, most legalább nem a pokol démonai törnek a játékos életére.

VÖRÖS VIHAROK

És hogy mire is számíthatunk csillagközi szomszédunk felszínén? Nos, az állandó oxigénhiány mellett, kopár (de ásványkincsekben gazdag) tájakra és barátságtalan időjárásra: a bázisépítést homok- és elektromos viharok, rosszabb esetben pedig meteorzáporok veszélyeztethetik. Az új marsi kolónia kialakítása így nem lesz sétagalopp, szóval Mark Watney legyen a talpán, aki bevállalja a földöntúli Euro Truckozást, bányászást és kraftolást. Ha viszont sikerrel vesszük az első akadályokat (úgymint a folyamatosan fogyó oxigént az űrruhában) akkor az időszakos természeti csapások között földöntúlian nyugis bányászat, teherszállítás és bázisépítés lesz űrhajósunk jussa. Utóbbi során pedig tényleg igazi kolóniává bővíthetjük a szerény kezdeteket: nagyobb garázs, kibővített kutatóblokk, vagy épp oxigént és élelmiszert előállító modulok sora segítheti túlélésünket, miközben űrruhánkat, bányászeszközeinket és gépparkunkat is jó alaposan továbbfejleszthetjük.

A KÖVETKEZŐ KÜLDETÉS

Ezek persze a survival műfaj sokat látott túlélőinek nem mondanak újat, játékmenetében a JPM pozitívumai viszont nem is az alapokban, hanem a tálalásban rejlenek. Egyrészt a jelenleg elérhető hardcore mód mellé könnyebb, a játék építkezős részét kidomborító, és a túlélési vonalat visszafogó szintek is érkeznek (easy fokozaton így pl. nem fogy az oxigén az űrruhából, és ritkábbak lesznek a pusztító viharok is). Emellett viszont a csapat egy alapos oktatómódot is beépít a játékba, ami lineáris küldetések keretében mutatja be a játékmenet minden fontos elemét, elkerülve így a műfajra jellemző barátságtalanságot.

Ha Mark Watneynak is ennyire pöpec cuccai lettek volna, talán nem a saját ürülékéből termesztett krumplin élt volna évekig...

Lényegesebb viszont, hogy a játék egy aszinkron és peer-to-peer co-op módot is kap a későbbiekben. Az előbbi keretében más játékosok bázisaival kereskedhetünk, míg az utóbbi során személyesen is beléphetünk egymás sessionjébe, hogy segítő kezet nyújtsunk a bányászatnál-építkezésnél játékostársunknak. Bár ekkor az elvégzett fejlesztések a hosztjátékos marsbázisánál maradnak, a JPM nyomon követi a játékosok kooperációit, segítségnyújtásunkat így saját karrierünkbe visszatérve extra nyersanyagokkal és bónuszokkal jutalmazza.

VALÓS KÖRNYEZET, VALÓTLAN MOTOR

A Mars barátságtalan felszíne és a JCB gépparkja az Unreal Engine 4 motorral kel életre, és bár maga a táj nem különösebben emlékezetes, az effektek, karaktermodellek, valamint az épületek és géppark képviselői elég szépen mutatnak, ahogy a post-process és fényárnyék effekteket sem érheti panasz. Karakterünk és a marsjárók irányítása szintén rendben volt (már a gamescomon kiállított demóban kényelmes volt a kormányzás), a kolonizálást így jó eséllyel nem nehezítik majd valós technikai problémák.

Tartalomnak ugyanakkor még híján van a játék, ez persze a 23 eurós, avagy nagyjából 7000 forintos early access fázis legelején még bocsánatos bűn – a lényeg, hogy a játékmenet alapjai már most is a helyükön vannak, a realizmusban gyökeredző tudományos miliő és a kezdő túlélők felé is nyitó játékmenet pedig kellően egyedivé teszi a JPM-ot ahhoz, hogy kiemelkedjen az early access túlélős játékok végeláthatatlannak tűnő tömegéből. Várom a végleges, 2018-as megjelenést!

SONIC FORCES

[ÍRTA BÖJTI] Sonic az egyik legrégebbi kabalafigura, egykoron Mario nagy vetélytársa, aki a SEGA konzoljait vitte sikerre. Hogy már mindenen tiszteletét tette az elmúlt esztendőkben, még telefonon és kenyérpirítón is, abban semmi meglepő nincs (micsoda világ ez, kérem szépen), az viszont már örömhír, hogy ez az epizód végre jónak tűnik.

Kiadó: SEGA **Fejlesztő:** Sonic Team **Megjelenés:** 2017 vége

Még 1991-ben jelent meg az első Sonic the Hedgehog, a kék süni sikere pedig sokáig töretlen volt, népszerűsége évekig nem csappant meg. Aztán persze jöttek a rosszabb folytatások is, egy idő után a karakter elveszett a technológiai fejlődés okozta nagy katyvaszban, ami a 2D és 3D között alakult ki – túlzás lenne azt állítani, hogy a térbeli megjelenítés okozta majdnem a kis hős halálát, inkább az oda nem illő elemek megjelenése lehetett a ludas.

Hiába no, a szeretni való süni nem a szerepjátékos kalandokban virított igazán, inkább a hihetetlen sebesség melletti rohanás vált előnyére, ami meg sok esetben 2D-ben érvényesült leginkább. A Sonic Forces azonban ügyesen keveri a kétdimenziós és háromdimenziós megvalósítást, emellett belevisz a koncepcióba más érdekes elemeket is, emellett pedig kimondottan jól néz ki, sőt még a sebesség sem látta kárát a kidolgozott külsőnek. Olyan, mint egy álom, igaz?

Úgy tűnik, hogy a rendkívül nosztalgikus Sonic Mania után a Forces azt is megmutatja, milyen egy minőségi, modern epizód.

FUSS ÉS GURULJ!

Már megint Doctor Eggman kavarja meg a bili ocsmány tartalmát, mikor robothadseregével és az eddig ismeretlen, Infinite nevű különleges ellenség segítségével leamortizálja és elfoglalja a világot. Természetesen Sonic az, aki keresztbe tehet a gonosztevőknek, ehhez a korábbi képességei állnak rendelkezésre, miközben a játékmenet egyszer a klasszikus epizódokat idézi a 2D-s, vagyis inkább 2,5D-s megvalósítással, máskor pedig az olyan 3D-s részek emléke törhet elő, mint az Unleashed és a Colors. Utóbbi mód a Modern (előbbi a Classic), ilyenkor értelemszerűen komolyabb a látvány is, noha a Hedgehog Engine 2-nek hála egyik változatban sincs gond a külsővel. Sőt azt hiszem, teljes nyugalommal mondhatom, hogy az eddigi legszebb rész lett tető alá hozva, amelyben végre a kék süni is önmagára talált.

A Sonic Forces ugyanis rendkívül gyors, egy pillanatra sincs megállás, a gyorsítóknak és rugóknak hála minden pillanatban ide-oda pattog a karakter, méghozzá olyan sebesség mellett, hogy azt sem tudja az ember, merre kapja a fejét. Ahogyan az lenni szokott, mindenfelé gyűrűk vannak, amiket érdemes felkapni (kvázi életerőként szolgálnak), plusz különféle ellenfelek, robotok várják a karaktert, hogy az a játékos irányította ugrásokkal szépen másvilágra küldje mindegyiküket.

Vannak rejtett gyűjtögetnivalók is a pályákon, amiken amúgy elég gyorsan végig lehet rohanni, személy szerint az egy modern és egy klasszikus szinten nagyjából öt perc alatt futottam végig, amibe egy főellenfél is beletartozott – egy hagyományosnak mondható Eggman-küzdelem, aminél a megcsapkodott doki egy hatalmas robottal tért vissza, persze ezúttal sem túl sok szerencsével.

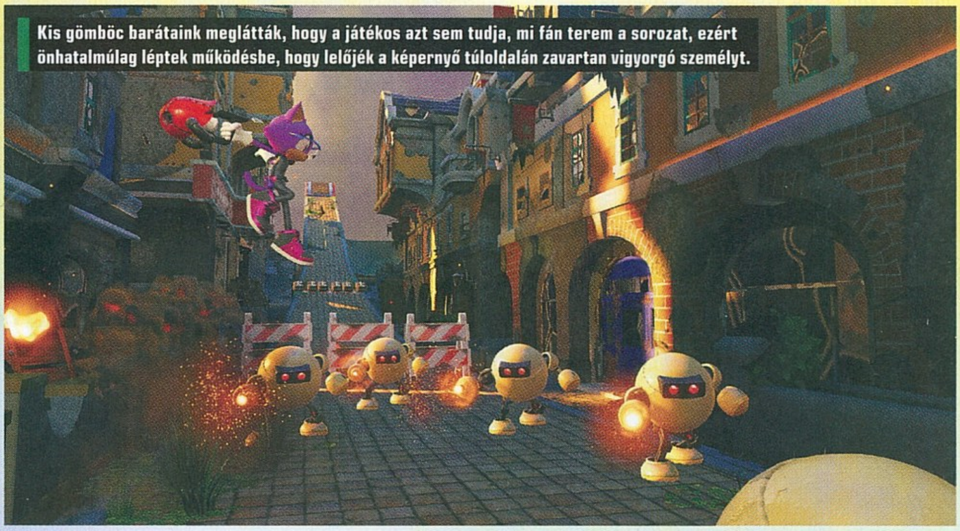
VAGY LŐJ ÉS AKROBATIKÁZZ

Ami már elüt a megszokottól, az az avatárrendszer, avagy a Custom mód, a saját hőssel, amit különböző részekből lehet összepakolni, hogy így nyújtson némi egyediséget. Vannak fegyverei (áramoz vagy lő, csak a játékoson múlik), emellett felhúzhatja magát a magasabban lévő platformokra is, a teljesen eltérő állatfajokból összehozott variáns aztán specifikus skillekkel is bír.

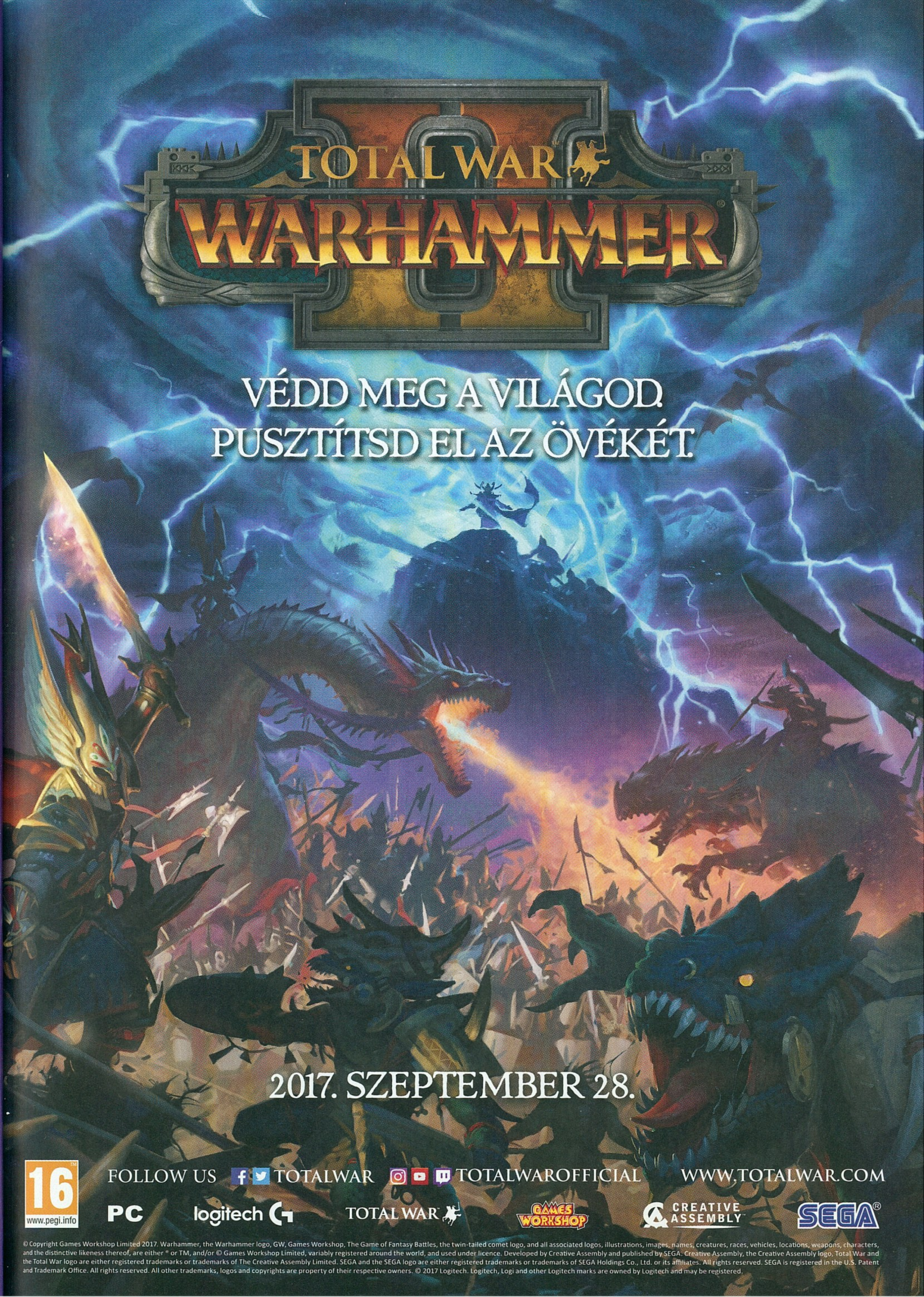
Ami pedig igazán izgalmas: a gamescomon bejelentett és először bemutatott Tag módban a modern és a saját karakter együtt küzd meg a kihívásokkal, így élve mindkét szereplő képességeivel, ami igazán jó móka, hiszen előkerülhetnek a fegyverek, lehet egyik ellenfélről a másikra pattanva tömegeket kiirtani, no meg elérhetőek a magasabban lévő platformok is a kilőtt kampónak hála.

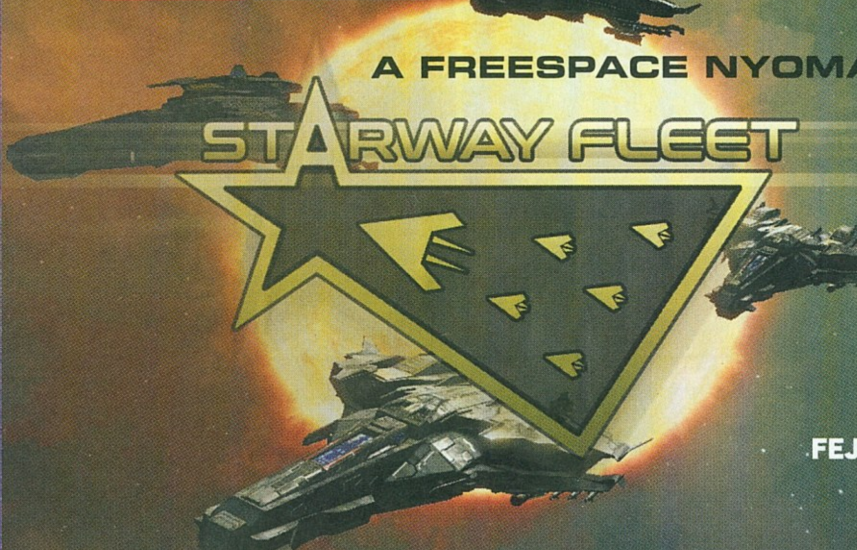
Összességében tehát nyugodtan kijelenthetem: a Sonic Forces meglepően tartalmas és változatos, helyszínei kifejezetten szépek, jól is fut (értsd szó szerint), ráadásul a franchise minden korszakába betekintést nyújt, és ehhez még némi újdonságot is hozzáad. Éppen ezért nagyon szerethető, kimondottan ígéretes cím, ami a rajongók hitét is visszaadhatja a rendkívül nosztalgikus Sonic Mania után (lásd 64. oldalunkat).

Talán nem mellékes információ (személyesen ezt sajnos nem volt alkalmam kipróbálni), hogy elvileg Sonic mellett Metal Sonic (nem, még véletlenül sem manowaros pólóban feszít), Chaos és Zavok is visszatér a fix karakterek között, avagy ezen a téren sem lehet okunk a panaszra.



Kis gömböc barátaink meglátták, hogy a játékos azt sem tudja, mi fán terem a sorozat, ezért önhatalmúlag léptek működésbe, hogy lelőjék a képernyő túloldalán zavartan vigyorgó személyt.


TOTAL WAR
WARHAMMER II
VÉDD MEG A VILÁGOD.
PUSZTÍTSD EL AZ ÖVÉKÉT.
2017. SZEPTEMBER 28.
16
www.pegi.info
FOLLOW US TOTALWAR TOTALWAROFFICIAL
WWW.TOTALWAR.COM
PC
logitech
TOTAL WAR
GAMES WORKSHOP
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
© Copyright Games Workshop Limited 2017. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2017 Logitech. Logitech, Logi and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered.



A FREESPACE NYOMÁBAN

STARWAY FLEET

[IRTA CHRIS]

LASSAN OTT TARTUNK, HOGY NEM TELIK EL HÓNAP ANÉLKÜL, HOGY NE BOTOLJUNK BELE EGY ŰRHAJÓS, BELSŐ NÉZETES, LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKBA. EZ EGYRE KÖNNYEBBEN FORDUL ELŐ, HISZEN MÁSODIK ARANYKORUKAT ÉLIK AZ ILYEN JELLEGŰ LÖVÖLDÉK, MELYEK KÖZT A LEGÚJABB A STARWAY FLEET, EZ A MAGYAR FEJLESZTÉSŰ PROGRAM, AMINEK MOST KIPRÓBÁLTUK ELSŐ, MÉG KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ VÁLTOZATÁT.

Korai hozzáférésű játékot „tesztelni" lehetetlen, hiszen fogalmunk sincs arról, hogy az alkotás miként változik majd a fejlesztés különböző szakaszaiban. Ezért aztán igyekszünk óvatosan bánni a jelzőkkel az ilyen és ehhez hasonló előzeteseinkben is, avagy a dicséretekkel és a hibák részletes kielemzésével is visszafogottan élünk. Ilyenkor csak annyit tehetünk, hogy az adott játék vázszerkezetét vizsgáljuk, hogy vajon megéri-e figyelemmel kísérni annak alakulását, születését. A korai hozzáférésű címeket bogarászva a Starway Fleeten szinte azonnal megakadt a szemünk, ugyanis nemcsak szívünknek kedves, nosztalgikus emlékeket idézett bennünk, de feltűnt, hogy magyar fejlesztésről van szó, ezért aztán azonnal lecsaptunk rá. De vajon ebben az esetben mennyire stabil a vázszerkezet? Érdemes rá időt és pénzt fordítanunk? Megnéztük, elmondjuk!

Halálsikolyok és ujjongás az éterben, mindenfelé törmelék, ez bizony egy újabb űrlövölde, amiből annyi kedvencünk volt a múltban.

BABYLON 5 + FREESPACE?

A Starway Fleet le sem tagadhatná, hogy készítőire nagy hatással voltak a kilencvenes évek űrhajós játékai, gyakorlatilag minden porcikájából árad a FreeSpace 2 és például a híres X-Wing című sorozat hangulata. Egy belső nézetes, űrhajós lövöldéről beszélhetünk tehát, amiben a főszerepet az akció kapja, a legtöbb időnket pedig ellenséges űrhajók levadászásával fogjuk eltölteni. A programot közepesen látványos grafika teszi fogyaszthatóvá, s bár akadnak kicsit összetettebb elemei, például befolyásolhatjuk az energiaelosztást a pajzs-, a hajtómű- és a fegyverrendszerek közt, voltaképpen egy holt egyszerű shooterről van szó, ami igyekszik visszaadni a Babylon 5 tévésorozat és a FreeSpace videojátékok feledhetetlen hangulatát.

A legelső változatban, amit mi is kipróbáltunk, 6 darab egyszemélyes küldetésben pattanhattunk pilótakabinba, melyek mindegyikét végigküzdhetjük anélkül, hogy sorrendet tartanánk. A küldetések többnyire akcióorientáltak: akad köztük felderítés, barátságos hajók kísérése, de általánosságban elmondható, hogy mindegyikben több tucatnyi ellenséges vadászrepülővel kell felvenni a harcot, miközben hatalmas rombolók közt cikázunk, és igyekszünk életben maradni a minket körülvevő káoszban. A csatajelenetek során természetesen sosem leszünk egyedül, az MI által irányított társaink is segítségünkre lesznek, akik meglepően jól értik a dolgukat, és igyekeznek a lehető legtöbb kárt okozni ellenfeleink körében – ha kell, még életüket is adják azért, hogy teljesítsék a feladatukat. A harcok során a legnagyobb kihívást a nagyobb csatahajók elpusztítása jelenti, amiket csak úgy tudunk kiiktatni, ha felrobbantjuk a pajzsgenerátoraikat. Ez viszont korántsem egyszerű feladat, ugyanis számos lövegtorony védelmezi ezeket az óriási gépeket, a fenekünkben pedig szüntelenül ott cirkálnak az ellenséges vadászgépek. Szóval az egész játékmenet olyasmi, mintha időutazást tennénk a régi idők sci-fi lövöldéinek korába, amikor még elképzelni sem tudtunk jobb videojátékot egy FreeSpace-nél vagy az annál is sokkal idősebb Wing Commandernél.

Szabad az űr, szabad a flotta... Nyolc órát azonban szabadidőnkben sem szívesen töltenénk a játékkal, talán majd későbbb.

De sajnos a Starway Fleetben akadnak még olyan hiányosságok, melyek orvoslást igényelnek. Az egyik ilyen például, hogy (reméljük, csak egyelőre) nincs olyan fejlett célzást segítő rendszer, mint mondjuk a FreeSpace 2-ben, ahol minden űrhajó esetében külön kiválaszthattuk annak alrendszereit is (hajtómű, lövegtornyok, torpedóvetők stb.), hogy azok közül mit akarunk megsemmisíteni. Amire ránézünk, azt automatikusan célba veszi nekünk a játék, ami nem feltétlen jó. Olyankor például, ha egy nagyobb hadihajóval küzdünk, egyáltalán

ADATOK

KIADÓ
StormCube Games

FEJLESZTŐ
StormCube Games

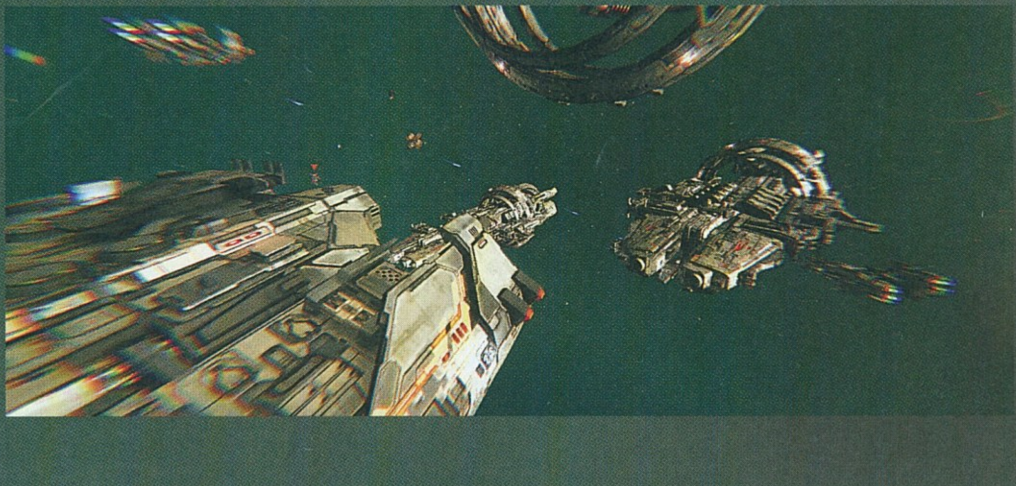
MŰFAJ
akció, szimulátor

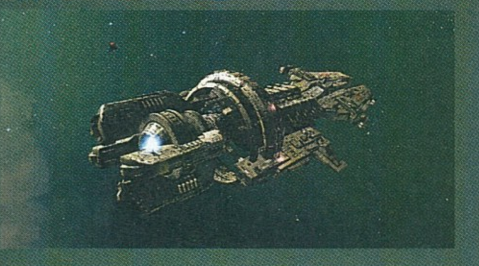
MEGJELENÉS
2017.07.25.

STÍLUSMINTA

Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter
1997 (LUCASARTS)

FreeSpace 2
1999 (INTERPLAY)





nem segít az automatikus célmeghatározás, mert a sebesség miatt nem tudjuk megtalálni azokat a pontokat, amiket ki szeretnénk iktatni. Ha pedig bátran nekirontunk egy-egy ilyen rombolónak, akkor csak a saját tudásunkra, memóriánkra támaszkodhatunk abban, hogy mit és hol találunk azon. Ezenkívül az irányítás is nagyon fura. A hajónk mozgása olyan, mintha nem is az űrben, hanem egy sima 3D-s térben mozognánk, valamint arra sem jöttünk rá, hogyan lehet forgatni a hajótestet. A kontrolleres irányítással is gondunk akadt, ugyanis hiába állítottuk át a programot xboxos vezérlőre, a fegyverek csak egérrel voltak hajlandók működni. Ez utóbbi persze csak apró bug lehetett, de tény, hogy az irányítás és a fizikai modellezés azért még hagy némi kívánnivalót maga után.

DE!

A Starway Fleet gerincét alkotó harcrendszer viszont rendkívül hangulatos és szórakoztató lett, amit legfőképp a remek rádiós kommunikáció tesz élvezetessé, ami a 2000-es Starlancert is eszünkbe juttathatja. A körülöttünk lévők folyamatos beszélgetése remek atmoszférát biztosít a szüntelen harcok alatt, a hanghatások pedig hozzák a nagy elődök szintjét. A grafika teljesen rendben van, persze ilyen szempontból nem szabad olyan elvárásokat támasztani, mint mondjuk a nemrégiben megjelent Everspace esetében. A főmenüre és az interfészre még ráférne egy kis meló, ugyanis nem tűnnek túl modernnek és letisztultnak, de így legalább nosztalgikus látványt nyújt az egész. Külön kiemelnénk a multiplayer lehetőségét, aminek köszönhetően barátainkkal kooperatív módban is teljesíthetünk küldetéseket, amit sajnos az általunk kipróbált verzióban még a játékosok hiánya miatt nem tudtunk kipróbálni. Egyébként hasonló gondokkal küzd a legtöbb korai hozzáférésű játék, szóval, ha multizni akar valaki, akkor érdemes rögtön barátokkal együtt beszállni a vásárlásba.

Amit viszont rettentő mód sajnáltunk: a küldetéseket nem sikerült egy komplett történet vagy sztori köré felépíteni, amire úgy tűnik, hogy az alkotók nem is szándékoznak időt fordítani a fejlesztés során. Ezért aztán nem is találkozhatunk küldetés előtti eligazítással, nem kapunk kiértékeléseket a missziók után, csupán kiválasztjuk a menüből az egyik számunkra szimpatikus bevetést, elindítjuk, és egy percen belül már lövöldözhetünk is valamilyen homályos okból kifolyólag. Jó, az enciklopédia segíthet abban, hogy tudásunkat kibővítsük, de tegyük szívünkre a kezünket: olvasott valaki valaha bármilyen enciklopédiát bármelyik játékban? Na ugye.

A Starway Fleet tehát egy érdekes próbálkozás az űrhajós játékok piacán, amiből még bármi kisülhet. A cikkben korábban nem tértem ki rá, de a játék ára rendkívül baráti, mindössze 10 euróról (nagyjából 3000 forintról) indul a korai hozzáférésű verzió, amihez érdemes hozzáigazítani elvárásainkat is. A program egyelőre 6 küldetést tartalmaz, amiket olyan érzés volt kipróbálni, mintha csak egy demót játszanánk. Ráadásul még a legkönnyebb fokozaton is megizzasztott minket. Néha tehetetlennek éreztük magunkat a tömegben támadó flották ellen, amikor pedig meg kellett védenünk valakit, akkor azt sem tudtuk, hogy kit védünk meg és kitől. Az olyan extra lehetőségekre, mint például a küldetések közbeni fegyverújratöltés, amihez be kell dokkolni az anyahajónkra, sosem jutott időnk a nagy csaták során.

BOLYGÓKÖZI INVÁZIÓ

Innen nézve tehát úgy tűnik, ahhoz hosszú út vár még a Starway Fleetre, hogy érdemesnek találjuk a kipróbálásra. Azt mindenképp meg kell említenünk, hogy a 10 eurós ár a jövőben emelkedni fog, tehát akit érdekel a játék, minél előbb fektessen be a támogatásába, hogy olcsóbban megússza a dolgot. Amennyiben a program több tartalommal, sztorimóddal, többféle űrhajóval lenne feltöltve, akár dupla ennyit is kifizetnénk érte, de a fejlesztőcsapat létszáma valószínűleg korlátok közé szorítja a lehetőségeket. Mindenesetre kíváncsian várjuk, mi sül ki belőle: pár hónap múlva esedékes a végleges verzió megjelenése, addig fent hagyjuk a gépünkön, és várjuk hozzá a frissítéseket.

FREESPACE 2 ÉS OPEN

A '90-ES ÉVEK VÉGE FELÉ SZINTE MINDEN HÓNAPRA JUTOTT EGY ŰRHAJÓS JÁTÉK, DE AZ INTERPLAY GONDOZÁSÁBAN 1999-BEN MEGJELENT FREESPACE 2 KIEMELKEDETT A FELHOZATALBÓL. KATEGÓRIÁJÁBAN EZT A JÁTÉKOT TARTJÁK MAI NAPIG A LEGJOBBNAK, SOKAK SZERINT EZ AZ „ŰRSZIMULÁTOROK" ALFÁJA ÉS OMEGÁJA. A FREESPACE 2-NEK RENGETEG RAJONGÓJA AKAD, A JÁTÉK FORRÁSKÓDJÁNAK NYILVÁNOSSÁ VÁLÁSA UTÁN ELKÉSZÍTETTÉK BELŐLE A MAI MODERN RENDSZEREKEN IS FUTÓ, FELÚJÍTOTT VÁLTOZATOT IS – EZ A FREESPACE OPEN. A TELEPÍTŐT A WWW.FSOINSTALLER.COM OLDALON TALÁLHATJÁTOK.

Fiúk, az ételt forrón szeretem, de ebbe az űrétkezdébe már ne menjünk, mert a lángolt kolbászuk úgy tűnik, túl sok lángnyelvet szült a kantinban.

A HÁBORÚ ÖRÖK...

FOXHOLE

[ÍRTA POZANDR] **Ha azt mondom MMO, te azt mondod: World of Warcraft, Final Fantasy XIV: A Realm Reborn. Azonban léteznek alkotások a high fantasyn kívül is, és a Foxhole egy ilyen játék. Egy modern korban játszódó háborús program, ahol a katonai szerepek ugyanúgy meghatározottak, mint a való életben.**

A mai generációk egy része számára a háború csak játék. A világ szerencsétlenebb felének és az idősebb embereknek azonban valóság: pincékben, bunkerekben bujkálva várták és várják a tűzpárbajtól, lövésektől, robbanásoktól mentes perceket, hogy kimehessenek a por- és füstlepte felszínre, élvezve a pillanatnyi nyugalmat. Ennek ellenére az ilyen stílusú programok léte megkérdőjelezhetetlen, ráadásul hihetetlen népszerűségnek örvendenek évtizedek óta: a Medal of Honor, a Call of Duty, a Battlefield évről évre hatalmas pénzt hoz fejlesztőnek-kiadónak egyaránt (na, jó, a Medal of Honor az utóbbi időben nem nagyon...). De mi van akkor, ha egy kicsi, független fejlesztő dönt úgy, hogy egy olyan címet alkot meg, ami főleg a realizmusra helyezi a hangsúlyt, egy teljesen szokatlan nézőpontból mutatva be a küzdelmeket? A Clapfoot ezt tűzte ki célul, és az eddigi, a Foxhole-ra adott visszajelzések azt mutatják, hogy ezt a célt sikerült is elérni.

Ha tank, hát legyen tank... viszont ha mindenki egy páncélosba bújt a srácok közül, akkor ki főzi a vacsorát?

KATONA VAGYOK

Hogy mi a Foxhole? Egy olyan MMO, amiben játékosok által alakított katonák százai küzdenek egy célért, hogy megnyerjék a háborút. Ez persze soha nem egyszerű, sem a valóságban, sem virtuálisan. A Clapfoot programja július végén jelent meg korai hozzáférésben, de a szerverek már most tele vannak emberrel, ebből a szempontból a Foxhole szöges ellentéte mind az általam bemutatott MetaTronnak, mind az Edengradnak. Hogy miért hozom fel példának ezt a két játékot? Hát azért, mert a Foxhole is ugyanazokra az alapokra építkezik, mint ezek a programok. Hatalmas térképeken kell alapanyagokat gyűjteni, amik segítik a háborús erőfeszítéseket, ezekből az alapanyagokból aztán erődöt, tüzérségi löveget, szögesdrót akadályt kell építeni, hogy megakadályozzuk az ellenséges hadsereg előrenyomulását. Ehhez azonban az egy oldalon harcoló katonák tökéletes együttműködésére van szükség. Hogy miért? Azért mert itt a szerepek fel vannak osztva: kell ember a logisztikának, építésnek, kellenek olyan alakulatok, melyek harcolnak, és amelyek ellátják a sebesülteket.

ADATOK

KIADÓ
Clapfoot
FEJLESZTŐ
Clapfoot
MŰFAJ
MMO akció-stratégia
MEGJELENÉS
2017.07.27

STÍLUSMINTA

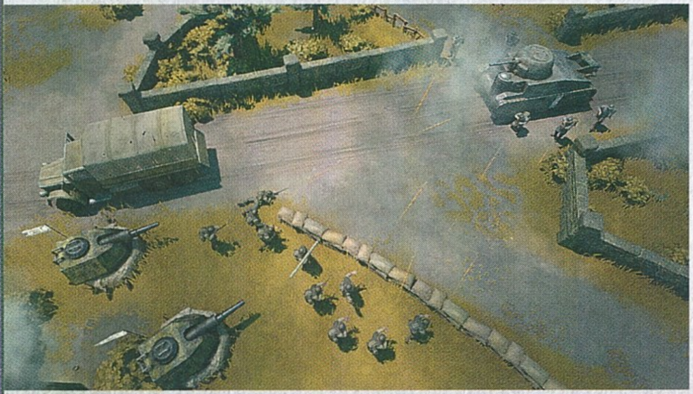
Squad
2015 (OFFWORLD INDUSTRIES)

Divided We Fall
2016 (KAVA GAME STUDIO)

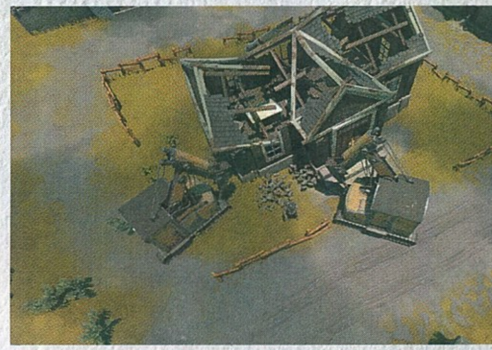
Adam Garib, a Foxhole vezető művészeti tervezője egy interjúban azt mondta, hogy a Clapfoot minden alapvető eszközt megad a játékosoknak, amivel sikerre vihetik a háborút, ugyanakkor annak további menetébe nem szólnak bele. A Foxhole-ban nincs százféle alapanyag, van viszont körülbelül ötféle fém, benzin és kén, ezekből lehet előállítani mindent, a lőszertől kezdve a gránáton át a komolyabb szerkezetekig, épületekig. A fenti hozzávalók több kategóriába vannak egyébként rendezve, teljesen átláthatóak a követelmények, hogy mihez mennyi dologra van szükség. Sajnos azonban, hogy ezeket az alapanyagokat megszerezzük, igen sokat kell kutyagolni, ráadásul ha már tele van a hátizsákunk, katonánk még lassabban tud haladni. A begyűjtött dolgokat ugyanakkor le kell rakni, ráadásul igencsak limitált a rendelkezésre álló hely, így sokszor kell fordulni, hogy meglegyen minden, ami egy fegyvergyár felépítéséhez kell – ezért szükséges gyorsan szállítójárműveket építeni, amikkel nemcsak katonákat, de a kibányászott elemeket is el lehet szállítani a feldolgozóba. Ugyanakkor ez nem egy túlélőjáték. Már a játék legelején, a legelső belépéskor fel lehet szerelkezni a legjobb fegyverekkel, hiszen ezeket folyamatosan gyártják és szállítják a városközpontokba, hogy onnan a frakciókhoz csatlakozó katonák kivegyék.

Emiatt a Foxhole világában állandóan történik valami, még akkor is, ha éppen nem vagyunk bejelentkezve. Így lehetséges, hogy egyik nap tele raktárat találunk, másik nap teljesen üreset, de elképzelhető az is, hogy teljesen új épületeket veszünk észre a hadszíntéren: ez teszi igazán élvezetessé a Clapfoot alkotását. Nagyon fontos, hogy a választott csapat megfelelően szervezett legyen, mert csak így lehet sikert elérni, elvégre minden manuálisan történik. És hogy mi a Foxhole végcélja? Az, hogy elfoglaljuk az ellenséges haderő ellenőrzése alatt lévő összes városházát, ekkor fejeződik be a háború, hogy helyt adjon a következőnek, ami teljesen más mederben fog folyni, ebben biztosak lehettek. A Clapfoot

Egy igazán különleges játék, ami tényleg csapatmunkát igényel, sőt a hadsereg hasznára is válhat.



Mindenki egyért, egy mindenkiért! Ráadásul ez szó szerint értendő a Foxhole világában, hiszen a játék végeredménye az emberek tevékenységén múlik.



alkotása különleges még abból a szempontból is, hogy az MMO-k többségével ellentétben nem belső nézetet használ, hanem egy felső (top-down) perspektívát. Az események madártávlatból való irányítása, figyelése remekül rájátszik a stratégiai tervezésre, ugyanakkor a stratégiai játékok többségével szemben zoomolásra nincs lehetőség, emiatt pedig csak azt a pályarészt láthatjuk be, amelyen éppen tartózkodunk.

És hogy milyen a harc? Nos, élvezetes! Képzeljétek el azt a helyzetet, amikor egy kis különítmény azt a feladatot kapja, hogy robbantsa fel az ellenfél utánpótlási vonalain elhaladó járműveket: erre itt megvan a lehetőség! Sőt ha egy csapat kiépíti a figyelőtornyok rendszerét, akkor rádióval belehallgathat az ellenfél kommunikációjába, amivel az előbbi cél könnyebben kivitelezhetővé válik. Most komolyan, melyik más játékban van erre lehetőség? A fegyverek ballisztikája eltérő, egy 9mm-es kaliberű pisztolynak más a lőtávolsága, mint egy géppisztolynak vagy akár egy rakétavetőnek. A Foxhole jelszava a realizmus, és ez itt nemcsak szóvirágot, hanem véresen komoly mondanivalót jelent!

A hadszíntér állapota

A Clapfoot 2016 augusztusa (ekkor rajtolt el a prototípus) óta rendszeresen frissíti a játékát: a Foxhole mára a stabil, technikai hibáktól mentes program lett, ami remekül játszható, de még közel sem tökéletes. Az Unreal Engine 4 motor ellenére a látvány összeségében nem túl acélos, de a pályaelemek kellően változatosak, a térképeken mindig lehet találni valami újat: félig lerombolt épületek, bunkerek, ágyúk, erődök, lőterek, elhagyatott járművek – csak néhány példa, amibe a háború során belefuthatunk. Az augusztus közepén megjelent frissítés pedig a tankokat hozta el a Foxhole alternatív háborús világába, ugyanis a Clapfoot saját lore-t alkotott meg a játék mindkét frakciójához, és ez még akkor is érdekes, ha egyébként a kettő között nincs jelentős játékmenetbeli különbség.

A Foxhole világa

A Foxhole küzdelmei hatalmas térképeken zajlanak, ezeken pedig lehet találni olyan emlékeket, amik bevezetnek a Clapfoot által megálmodott univerzum történetébe. A két eltérő frakció, a Wardens és Colonials eredetére is lehet utalásokat találni, érdemes ezeket összegyűjteni. A teljes sztori megismeréséhez azonban kell egy kis idő, mert a lore olyan, mint egy kirakós játék, egyenként kell megtalálni és összeilleszteni a darabjait.

A háború jövője, a jövő háborúja

A Foxhole egy nagyon ígéretes program, sokan már kikiáltották a valaha készült legjobb háborús szimulátornak. Tény, hogy ebben az állításban van valami. A játékmenet élvezetes, tényleg egy nagy hadsereg részének érezhetjük magunkat, ugyanakkor játékmódból egyelőre meglehetősen kevés van. Kipróbálhatjuk tudásunkat a hetente megrendezésre kerülő nagy összecsapások valamelyikében, vagy választhatjuk a rendelkezésre álló szerverek egyikét.
A fórumokat olvasva egyesek morognak a Foxhole ára miatt, soknak tartják a 20 eurós (nagyjából 6100 forintos) összeget. Nos, ha nem kenyeretek az ilyen stílus, akkor tényleg soknak tűnhet, de higgyétek el: ez egy olyan koncepció, ami megéri a támogatást, különösen úgy, hogy a Clapfoot csapata kevesebb mint harminc főt számlál.

Vannak hiányosságok (pl. a hangok lehetnének változatosabbak), egyesek arra panaszkodnak, hogy nem tudnak belépni a szerverekre, de ezek inkább tűnnek elszigetelt eseteknek, mintsem tömeges jelenségnek. A fejlesztők nagyjából egy évig tervezik korai hozzáférésben tartani az alkotásukat. Most elképzelni sem lehet, hogy milyen lesz végleges állapotában a Foxhole, de ha a fejlesztők ilyen ütemben folytatják a játék hegesztését, akkor egy olyan csoda válhat belőle, amin valódi katonák tanulhatják a hadászatot és a stratégiai tervezést. Mert ez a program még ezt a célt is ki tudná szolgálni. És ez nem kis szó.

NEM JÁTSZUNK A TŰZZEL!

CITADEL FORGED WITH FIRE

[ÍRTA CHRIS]

Az apokalipszis négy lovasa újra eljött: megjelent egy túlélős, kraftolós, többszereplős szerepjáték a Steam Early Access-listáján. Tehát mondhatni ismét kedd van, lehet továbbmenni. De miért néz ki ilyen jól ez a cucc, és egyáltalán mi ez? Elmondjuk.

Jó, talán egy kicsit túlzás lenne már a bekezdéssel a sírját ásni a Citadel: Forged With Fire-nek (mostantól CFWF, ami nem összekeverendő a Kanadai Farm Írók Alapítványával – igen, van ilyen). De mint a legtöbb hasonló alkotás esetében, most sem látjuk azt a bizonyos fényt az alagút végén. Pedig a képek és a videók alapján minden nagyon szépnek tűnt, de aztán elmerültünk a hullámok (akarom mondani, a falevelek) közt, és azt vettük észre, hogy halálra unjuk magunkat. Félreértés ne essék, a CFWF bővelkedik a szórakoztató lehetőségekben, ráadásul piszok jól is néz ki, de egyetlen eredeti ötletet sem képes felvonultatni, amit pedig újramelegít, azt olyan unottan tálalja, hogy helyette inkább kedvünk támad megnézni egy Tour De France versenyt, mint még félórát játszani vele.

CSAK EZT NE?

De mi is ez a Citadel? Mitől olyan rossz, hogy pár mondattal mindenkinek képes voltam elvenni a kedvét attól, hogy kipróbálja? Először is elnézést, ha sikerült falat húznom köré, mert azért bevallom, korántsem olyan rossz, mint ahogy fent vázoltam. Az alapkoncepciója például hibátlan. Egy olyan játékról van szó, amelyben egyszerre keverednek a Skyrim, a Rust és az Ark elemei, tehát egy nyitott világú szerepjátékot tessék elképzelni, amelyben varázsbotokkal, kardokkal és fejszékkel mászkálhatunk egy sűrű, festőien zöldellő, erdős világban. A játék gerincét a gyűjtögetés alkotja, ami pontosan úgy működik, mint bármelyik hasonszőrű programban: alapanyagokat szedegetünk a földről, a növényekből és a leölt állatokból. Erre épül a kraftrendszer, ami ismerős lehet azok számára, akik pár percet is eltöltöttek a Terraria, a Minecraft és a további két és fél millió hasonló játékban. A fából például deszkákat, léceket gyárthatunk, a bőrből és a pamutból ruhákat varrhatunk, a virágokból pedig gyógyitalokat keverhetünk. Természetesen léteznek komplexebb itókák és tárgyak is a CFWF repertoárjában, melyek összeeszkábálásához gépekre is szükségünk lesz – ezeket is szépen le kell gyártani és elhelyezni, ha azt szeretnénk, hogy jobb cuccaink legyenek. És persze nem szabad kifelejteni az építkezést sem a lehetőségeink közül, ami hasonlóan a gyűjtögetéshez, ugyancsak képtelen újdonságot felvonultatni. A deszkákból összeállíthatunk faelemeket, azaz blokkokat, melyekből házikókat vagy akár komplett palotákat is felállíthatunk, ugyanúgy, mint ahogyan azt a Fallout 4-ben vagy a stílusban még közelebb álló Rust esetében láthattuk. Viszont a CFWF nagyon ügyesen átugrotta a konkurensek nehézkes, néha kicsit átláthatatlan és zavaros menürendszerét, és egy pofás, könnyen használható build-menüvel örvendeztette meg játékosait. Tény, hogy még ezen is lehetett volna javítani, sőt felhasználóbarátabb verziót is el tudok képzelni, de az ilyen összetett rendszerek esetében, mint az egymásra épülő kraftolás, nehéz dolguk lehet a fejlesztőknek, szóval még ezért az eredményért is hálásak lehetünk.

Mindezt pedig olyan köntösbe bújtatták a fejlesztők, hogy öröm ránézni a Citadelre. Bárki, aki egy pillantást is vetett a monitoromra, miközben játszottam, azonnal leesett állal kérdezte, hogy mi ez. Persze miután elmondtam, nézőim seperc alatt messzire futottak, de tény, hogy kevés szebb, hasonló programot tudnék most felsorolni

ADATOK

KIADÓ
Blue Isle Studios

FEJLESZTŐ
Blue Isle Studios

MŰFAJ
akció-kaland

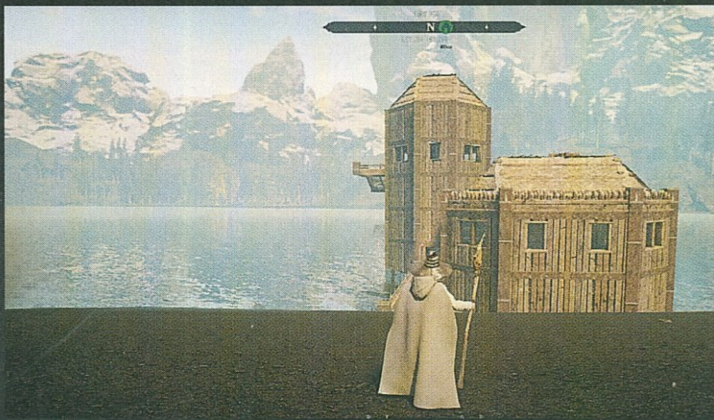
MEGJELENÉS
2017.07.26

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

ARK: Survival Evolved
2017 (STUDIO WILDCARD)

A gombásodás mindenhol igen nagy problémát jelent, ezért a bátor Guru, Sir Chris idejekorán útját állta a baj forrásának.



a CFWF-nél. Persze az optimalizálással még akadnak gondok, de az ilyen technikai problémákat betudhatjuk a korai hozzáférésnek. Hasonló gyerekbetegségekkel küzdenek egyébként a szerverek is, melyek az optimalizáció hiányában olyan szaggatásokat produkálnak, hogy az egész program élvezhetetlenné válik. Nem beszélve arról, hogy amennyiben a játékosok egyszerre 10-12 főnél is többen vannak (egy szerveren), akkor a hálózati gondok megsokszorozódnak.

Ezenfelül akadnak olyan elemei is a CFWF-nek, amelyek üdítően, újszerűen hathatnak. Ilyen például az állatidomítás, mellyel vadállatokat állíthatunk a szolgálatunkba, és így akár hátasként is használhatjuk azokat a gyorsabb közlekedés érdekében. Ezenkívül repülni is lehet, hasonlóan, mint Harry Potter tette, tehát boszorkányseprűre pattanhatunk, és úgy szelhetjük az eget, mint valami kviddics kupamérkőzésen. Sajnos az állatszelídítés kapcsán is kénytelen vagyok fanyalogni egy keveset, ugyanis több esetben nem tudtam működésre bírni a megszelídítő varázslataimat, és ha sikerült is, jámbor jószágaimmal alig lehetett gyorsabban haladni, mint kétlábon. Viszont találhatunk különféle katakombákat is, melyek mélyén kincsekre lelhetünk, sőt még sárkányokba is belefuthatunk, ha túlságosan mélyre merészkedünk egy-egy dungeonben, szóval ha csak a felszínt nézzük, akkor az bőven adhat okot a bizakodásra.

A Citadel meglepően szép játék, már korai verziójában is, de a játékmenet terén bőven vannak hiányosságai, amiket nem biztos, hogy sikerül orvosolni.

SZÉP, SZÉP, DE...

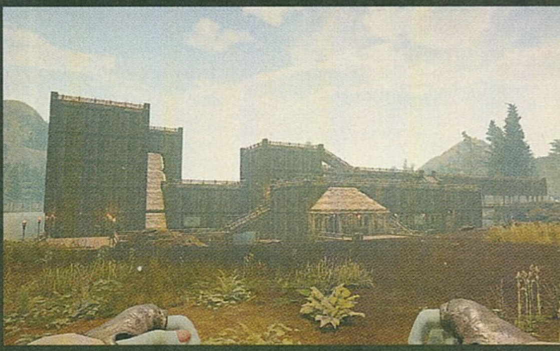
Persze a fent említett játékelemek mindegyikét már láthattuk itt-ott, személyes kedvencemben, a Starboundban például minden benne van, ami itt is, kivéve a belső nézetes, gyönyörű grafikát. A korai hozzáférés rovására írhatunk pár konkrét hibát, mint például a szerverek terheltsége, vagy a hálózati kód, viszont a CFWF-ben komoly játéktervezési hiányosságok burjánzanak, melyek pillanatok alatt tönkre vágják az idilli szerepjátékos világot. Az egyik ilyen a fejlődés, ami tulajdonképpen kőkemény grindelést, krafotolást és végtelen számú ellenfelek öldöklését jelenti. Fejlődni ugyanis úgy lehet a leggyorsabban, ha szörnyeket ölünk, melyekből több ezernyit (!) kell leméészárolni ahhoz, hogy megfelelő szintűek legyünk. A szintlépéseknél talent-pontokat kapunk, amiket aztán 4 főbb kategóriában költhetünk el (tárgyak, használati cuccok, építkezés és varázslatok), azon belül pedig további 6-10 képességfán válogatva szórhatjuk a pontokat. Ezek közé tartoznak a különféle épületek elemei, amiket ugyancsak egyesével kell megtanulni, a varázslatok, a fegyverismereteink és a többi. Ez pedig rengeteg képesség, ami rengeteg szintlépést, azaz véget nem érő grindelést jelent. Ezzel együtt hatalmas gond, hogy karakterünket szerverenként tárolja a játék, tehát nagyon meg kell gondolni, hol készítjük el hősünket, ugyanis később nem vihetjük át egy másikra. Ha pedig egy nap kihal alólad a szervered, akkor így jártál: feleslegessé vált több száz órányi farmolgatásod, és életed végéig egyedül maradsz.

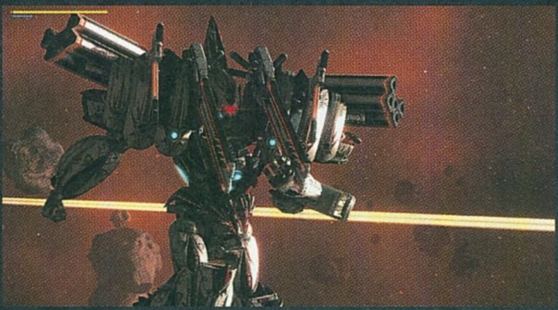
Akad egy úgynevezett raid-rendszer is a játékban, ami annyit tesz, hogy a játékosok megrohamozhatják és lerombolhatják egymás épületeit, bázisait. Ez már önmagában is felvet egy rakás kérdést, de a készítőknek ezidáig nem sikerült egyensúlyba hozni ezt az egészet. A védelmi épületek és pajzsok például túl gyengék, így szinte senkit sem akadályoznak meg abban, hogy a földdel tegye egyenlővé nehezen összeeszkábált palotánkat. Ezenkívül ott a PvP, ami rendkívül kidolgozatlan és egyenlőtlen. A legnagyobb gond, hogy a közelharci karaktereknek semmi esélyük a varázsbotos, varázspálcás mágusok ellen, valamint olyan tervezési hibák teszik nevetségessé az egészet, mint a cooldown nélkül használható varázsitalok, amelyeket úgy lehet önteni magunkba, mintha gyomrunk kapacitása végtelen lenne. Milyen jó is lenne egy ilyen az Oktoberfesten, ugye?

RÁÉRSZ MÉG EZZEL

Szóval a Citadel: Forged With Fire jelen pillanatban erősen a „nem ajánlott" kategóriába sorolható. Az ára 23 euró, tehát közel 7000 forint, ami korántsem éri meg a befektetést. Most úgy néz ki, hogy még legalább fél év kell ahhoz, hogy ezt valamelyest rendbe tegyék a készítők, de a steames értékelésekből nagyon úgy tűnik, hogy kezd elfogyni a játékosok türelme is. A hibák egyre csak sokasodnak, a szerver- és a játékstabilitás nem javul, de ami a legrosszabb: még mindig halálosan unalmas és repetitív a játék. Tudom, most sokan azt mondhatjátok, hogy biztos nem játszottam még hasonlóval, vagy nem szeretem a műfajt, de ez nem így van. Igenis szeretem a farmolásra, értelmes grindelésre épülő programokat. A gond az, hogy a CFWF nem ilyen.

A baráti csapat kapitánya, maga Potter, aki a kviddics kupán egész egyszerűen letarolta ellenfeleit, megnyerte a mérkőzést.





WTF? IGEN, EZ EGY JÁTÉK...

W.T.F. – War Tech Fighters

[ÍRTA BÜJTI] **A végtelen űrben birodalmak épülnek, hogy a világtörténelem nagy pillanatait megismételve uralkodjanak népek felett, így szipolyozva ki az embereket. Még szerencse, hogy a lázadók ezúttal is jelen vannak, ám ebben az esetben nem az Erő van velük, hanem a hatalmas robotok serege.**

Ha a csillagok megmondanák, hány fantáziaháború zajlott már le a fényükben fürdőzve, akkor lehet, még a valós történelmünk ütközeteit is sikerülne lepipálniuk. Repkedő szárnyas harcosok, a Föld nevét megvető hanglejtésben emlegető Császár, Krull bolygó lakosai is megszenvedték a maguk vérengzéseit, és akkor még szóba sem került a bottal sántikáló zöld kis gnóm, aki máskor meg gumilabda módjára pattogva szégyeníti meg a legnagyobb sportolókat is. A filmtörténetben, a regények és képregények felhozatalában, a videojátékokban lezajlott már néhány olyan csata, ami a teljes univerzum sorsát döntötte el, azonban a Clash of Puppets készítőinek új játéka nem annyira a világ megmentéséről szól, mint inkább a tipikus, elnyomó hatalmak elleni lázadásról, a diktatúra elleni határozott fellépésről.

CSILLAGOK KÖZÖTT

A Zatros nevű birodalom elleni harc jeles képviselőiként megismert két lázadó kolóniához (Hebos és Ares) csatlakozva Nathan Romani kapitány legfőbb eszköze az eddig megismert leghalálosabb fegyver. Nem, nem egy halálcsillag, nem is valami genetikai mutáns, hanem a mechek sora, avagy az úgynevezett War Tech seregek, amik pilótáik irányítása alatt brutális pusztítást képesek véghezvinni. Speciális burkolatuk az űr nyújtotta kihívásokat is képes leküzdeni, fegyverzetük egy anyahajót is ledózerol, ha kell, és bár a túlerőt ezek az óriásruhák sem bírják sokáig, így is olyan fegyverténynt nyújtanak, ami ellen csak a Zatros mechek lehetnek hatékonyak. Így tehát a kisebb és nagyobb hajókkal teli jéghideg űrt a lézernyalábok és protoncsapások melegítik fel, miközben rendre óriásrobotok harcolnak egymással, és ebben a káoszban az életüket kockáztató pilóták a legnagyobb hősök.

KULTÚRÁK ÖSSZECSAPÁSA

A fejlesztők elképzelése nem más volt, mint az, hogy alaposan egymásnak eresszék a japán animék és a hollywoodi kasszasikerek műfaji jellemzőit. Gundam, Macross, Neon Genesis Evangelion, Pacific Rim, Avatar, District 9 (és egy picit Transformers, bár ez a széria több szempontból is kilóg a sorból). Persze ott vannak a sikeres videojátékok is az elmúlt évtizedekből (pl. MechWarrior, Zone of the Enders, Front Mission), amik egyértelműen hatással voltak a War Tech Fightersre, de az alkotók inkább a mozik világát tartották szem előtt, mikor tető alá hozták játékukat. Na és a manapság népszerű trendeket, hiszen mielőtt rátérnék a főbb jellemzőkre a játékmenet terén, fontos megjegyezni, hogy miközben a WTF (jó név, de tényleg) teljes egészében nélkülözi a többjátékos módok jelenlétét, tele van testreszabással, babázással, ami szintlépésekkel és fejlődéssel jár együtt. Mert igen, a missziók után folyamatosan jönnek az új lehetőségek, rengeteg témakörben lehet kutatást indítani (páncélzat, testrészek, fegyverek), azután csak a pénz szab gátat abban, milyen eszközöket csatlakoztatsz a fémbehemótra, amit még kényed és kedved szerint le is festhetsz. Más kérdés, hogy vajon hosszú távon akkor mi értelme van mindennek, ha később nem mutathatod meg másoknak, mit is alkottál. Bár ez is csak

ADATOK

KIADÓ
Green Man Gaming Publishing

FEJLESZTŐ
Drakkar Dev

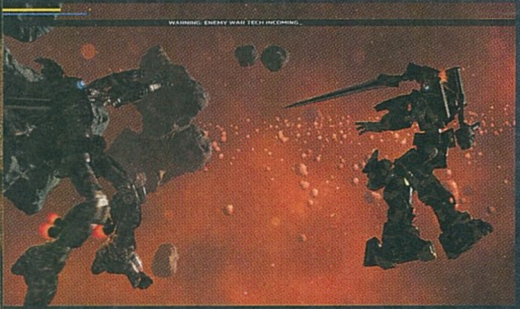
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2017.08.16.

STÍLUSMINTA

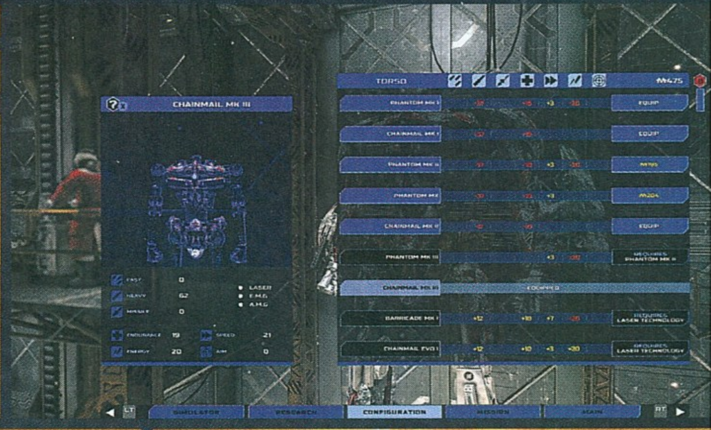
Strike Suit Infinity
2013 (BORN READY GAMES)

Strike Vector
2014 (RAGEQUIT CORPORATION)



Itt vagyunk az űrben, végre valami élet, erre rögtön le kell gyilkolni az összes hajó legénységét. Jellemző... aztán csoda, ha minden agresszióért a videojátékokat okolják?

Az ellenséges War Mechek a játék legkomolyabb opponensei, amik idővel egyre nagyobb kihívást jelentenek.



a közönség egy részét zavarhatja, én köszönöm, remekül elvagyok anélkül is, hogy kirakatban mutogassam szerzeményeimet.

De a testreszabás csak egy plusz, a folyamatos fejlődés része, miközben a fő koncepció egy viszonylag egyszerű, külső nézetes akciójáték, aminek során küldetésről küldetésre halad a játékos, hogy leküzdjön minden akadályt, elvégezzen minden feladatot. Utóbbiak pofonegyszerűek, egy esetben meg kell nyitni egy kis rekeszt, egy másikban be kell szkennelni a bizonyítékokat, a legtöbb esetben pedig egy primitív QTE a megoldás mindezekre. Semmi komoly kihívás nincs bennük, csak alaposan fel kell térképezni a rendelkezésre álló terepet, aztán mehet a megfelelő gombok lenyomása.

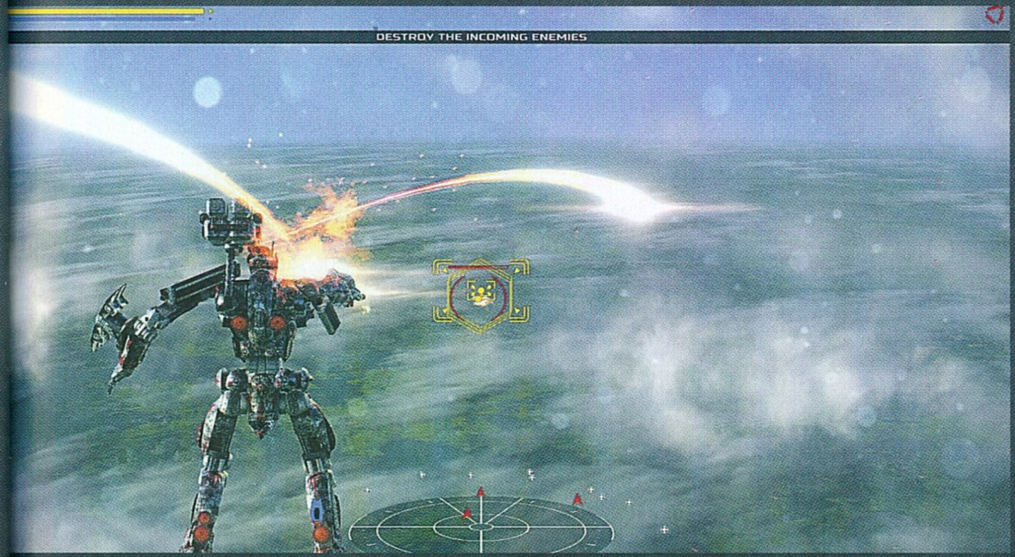
A legtöbb esetben úgyis a harc a legfontosabb. A WT-egység villámgyorsan képes ide-oda száguldozni/repkedni, van automata rakétavetője, gyengébb és erősebb lőfegyvere, valamint egy sok mindent kivédő pajzsa. A szimpla kis űrhajókat gyorsan lerendezi a robotizált test, sőt a végén (kevés életerőnél) egy kivégző mozdulat is behívható, melynek során a mech kettéhasítja/lerúgja/szétüti/elhajítja az opponenst. A kicsit komolyabb gépeknél már több célpont is van, azok leamortizálása után sebezhető a kasztni, az anyahajók pedig rengeteg őrágyúval és rakétavetővel, generátorral rendelkeznek, amiket mind el kell intézni, pláne, hogy vannak erőtérrel védett egységeik is. És akkor még ott vannak az ellenséges mechek is, amik akár többen is nekieshetnek a gyanútlan hősöknek, egyre fejlettebbek, védőpajzsot is húzhatnak maguk köré, adott időközönként pedig közelharcba is bonyolódnak, aminél előkerülnek a nagy kardok, a QTE-mozdulatok, a védekezés és a támadás/ellentámadás pillanatai, mintha csak egy bunyós program futna. Ja, és az előbb nem véletlenül írtam „hősöket", elvégre kis űrhajók és nagy mechek képében egyaránt jöhet némi baráti segítség, ilyenkor csak ki kell jelölni a kívánt célpontokat, és máris hathatós támogatás érkezik a seregtől.

SOKÁIG NEM TART KI

Korai hozzáférésű játékból sokat bemutattunk már az elmúlt másfél évben, a legtöbb esetben pedig azt szoktuk mondani a legvégén, hogy vagy jól halad a program, és még érdekesnek is tűnik, vagy pedig esélyesen a fele sem igaz a belebegtetett tartalomnak. Nos, a War Tech Fighters a jelenlegi változat alapján simán hozza majd mindazt, amit a fejlesztők a steames adatlapon feltűntettek, az viszont már egészen más kérdés, hogy mindez mennyire lesz elég a 15 eurós (nagyjából 4500 forintos) ár mellett. A tervek szerint ugyanis a Drakkar Dev produkciója hozzávetőlegesen hat hónap múlva elstartol, ami elég a bővítgetésre, de az alapok újraírására már nem igazán. És hogy erre miért volna szükség? A helyzet az, hogy a WTF jópofa, hangulatos tud lenni (pláne, hogy nagyon jó zenék szólnak a repkedés és lövöldözés mellé), a fejlesztés és testreszabás miatt egy darabig leköti az embert, de szinte semmi nincs benne, amit jobb és izgalmasabb változatban még nem láthattak mindazok, akik legalább egyet ismernek a korábbi, hasonló műfajú videojátékok közül. A látvány nem valami izmos, még ha nem is kifejezetten csúnya, a változatosság visszafogottan van jelen (az aktuális missziók elvégzése után mindig megnyílik egy új szektor, de ezek leginkább színezetükben térnek el egymástól), és legalább egy kooperatív mód jó lenne, még ha a fejlesztők masszívan el is zárkóztak a többjátékos opcióktól.

Állandó akció, nagy robotok. Persze ha valakit az utóbbiak hidegen hagynak, az csak legyint, hogy WTF??

Egyébiránt viszont a mechek és a külső nézetes akciózás rajongói simán elszórakozhatnak a játékkal, mert a harcrendszer működőképes, némi csiszolgatás után biztosan rá lehet majd kattanni, a repkedéssel együtt pedig élvezetes is. Az indusztriális jellegű zúzás mellett (ami a zsánerhez is tökéletes) szabályosan odáig voltam egy-egy kivégzésért és az ellenséges mechek leveréséért, noha semmi igazán különleges nincs abban az egyvelegben, amit az olaszok összeharácsoltak 2014-es utolsó játékuk óta. És pont ez a legnagyobb baj, hogy bár a mechek kedvelői szinte biztosan jól szórakozhatnak, semmi olyat nem nyújt a program, ami miatt különlegesnek mondhatnám. Hogy már most is van benne 150 kiegészítő, amivel a géptestet dekorálhatjuk, ebből pedig végül akár 1000 feletti variációt is összehozhatunk; hogy a jelenlegi 12 misszió mellé továbbiak is kerülnek a kampányba; hogy a Survival elnevezésű arénaharc is bővül a későbbiekben... mindez annyira nem ad hozzá az összértékhez. Állítólag a külsőn is csiszolnak a következő félévben, a minőség jobb lesz, de ebben személy szerint annyira nem hiszek. Szóval összességében nem tudom kifejezetten rossznak mondani a War Tech Fighterst, de az nagyon kérdéses még, hogy ebből az egészből hogyan lesz jó játék. Éppen ezért egyelőre óvatosan a vásárlással. Aztán ki tudja, lehet, hogy 2018 első negyedévében, némileg drágább verzióban (az ár emelkedni fog), de ütni fog a végleges produkció. Láttunk már csodát, még ha nem is sokat.



TARTALMAS KÖZÉPSZER

AGENTS OF MAYHEM

[IRTA **BATE**] **Két évvel az eredetinek még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető Saints Row: Gat Out of Hell után a Volition új fejlesztéssel állt elő, ami egyediséggel ugyan szintén nem vádolható, viszont irgalmatlanul sok tartalommal várja a játékosokat, és alapvetően szórakoztató – méghozzá a legtöbb hibája ellenére is.**

Habár az Agents of Mayhem egyik előzetese úgy hirdette az augusztus közepére időzített programot, hogy ez egy olyan játék a Volitiontől, ami nem egy Saints Row, ez valójában nem teljesen igaz. Hogy miért? Gyorsan elmagyarázom, mert igazából egy elég érdekes koncepcióval van dolgunk, ami nem igazán jellemző a mai, főleg franchise-ok hajtotta játékiparra. Az amerikai fejlesztőcsapat közel húsz éve van a pályán, karrierjüket a zseniális FreeSpace űrszimulátorral kezdték, majd felváltva dolgoztak a hírnevüket leginkább megalapozó Red Faction- és Saints Row-játékokon. Utóbbit az első két részig GTA-klónként kategorizálta a szakma, majd a harmadik epizóddal a fejlesztők rátaláltak a saját hangjukra, és megalkották a nyitott világú akciójátékok egyik legőrültebbikét. Aztán erről lehúzták a kötelező rókabőrt a negyedik résszel, és a 2015-ös Gat out of Hell-el, ráadásul van egy olyan csavar a sztoriban, hogy a Red Faction- és a Saints Row-sorozatok ugyanabban az univerzumban léteznek, és most ehhez csatlakozott az Agents of Mayhem. Hogy ennek semmi értelme? Valóban, de közben mégis.

Az Ultor Corporation egyrészt a Red Faction-sorozat „rosszfiúja", ugyanakkor ők voltak az ellenfelek a Saints Row 2-ben is, viszont egybeolvadtak a „jófiúkkal" a Saints Row: The Thirdben, aminek lényegében a folytatása a Gat out of Hell, az Agents of Mayhem pedig a 2015-ös Saints Row egyik befejezése (Recreate Earth) után veszi fel a fonalat, méghozzá a jövő Szöuljában, ahol természetesen a híres Johnny Gat is irányítható karakter. Ha ez még mindig kicsit zavaros, az nem a véletlen műve, viszont a lényeg éppen az, hogy a Volition egyáltalán nem veszi komolyan magát, meg úgy általában a játékipart sem, és az elmúlt években a portékáikat is szépen átitatta ez a fajta kissé laza őrültség. Szerencsére a naftából még jutott a legújabb alkotásukba is, és főleg ennek köszönhető, hogy az Agents of Mayhem egy szerethető program, még úgy is, hogy a fejlesztők tényleg nem nagyon erőltették meg magukat, hogy valami újat mutassanak.

Nem Bate teszteli a játékot, ha nem mindjárt egy Marvelre hajazó kosztüm kioldásával kezdheti a belvárosi ámokfutást.

TÉRJÜNK VÉGRE A LÉNYEGRE!

A meglehetősen hosszúra nyúlt bevezető után kezdjünk el foglalkozni magával a játékkal, ami nem meglepő módon egy nyitott világú, külső nézetes akcióorgia, amelynek a helyszíne egy futurisztikus világváros. Mi a MAYHEM (Multinational Agency Hunting Evil Masterminds) színeiben lépünk a pályára, vezetőnk a Gat out of Hellből ismerős (annak legvégén feltűnő) Persephone Brimstone, a feladatunk pedig az, hogy gátat vessünk a LEGION (the League of Evil Gentleman Intent on Obliterating Nations) ármánykodásainak. A G.I. Joe rajzfilmsorozatot idéző sztori jelentősebb pillanatait egészen pofás animációs filmek formájában prezentálja a játék, kezdésnek pedig kapunk három hőst (Fortune, Hardtack, Hollywood), akikkel egy oktatópályán és egy nem túl szofisztikált főellenfelen kell keresztülverekednünk magunkat.

Ha megvan a kötelező kör, ezzel a szükséges alapismeretek begyűjtése, akkor a program szabadon ereszt minket Szöulban, ahol egyetlen gombnyomással váltogathatunk az eltérő képességekkel bíró karaktereink között. Hollywood egy gépkarabéllyal pusztít, Hardtack a shotgun mestere, Fortune pedig két pisztollyal szalad neki az ellenfeleknek – az ő esetében sebzés például nem olyan nagy, cserébe a hölgy meglehetősen gyors, bónuszként pedig van egy drónja, ami képes pár pillanatra lebénítani az ellenfeleket.

> Bár az Agents of Mayhem nem rossz játék, a Volitiontől ennél már sokkal eredetibb dolgokat várnak a rajongók.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Volition

MŰFAJ
akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.15.

ÁR
Steamen 60 euró (kb 18 000 Ft), dobozosan 15 000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3240 vagy hasonló AMD CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti VGA, 38 GB HDD.

És ez még csak három hős, az alapjátékban viszont összesen tizenkét homlokegyenest eltérő figura kapott helyet. A maradék kilenc hérószt extra küldetések teljesítésével nyithatjuk meg, illetve előrendelői bónuszként elérhetővé vált Johnny Gat, és a Lazarus névre keresztelt szigorú hölgyemény is (ők később tuti fizetős DLC-k lesznek). Egyszerre ugyan mindig csak három jómadár „lehet nálunk", viszont a MAYHEM-nek van egy szuper kis bázisa, ahol (többek között) kedvünk szerint variálhatjuk a felállást, attól függően, hogy mihez van kedvünk, illetve kikre van szükségünk. Embereink ugyanis eltérő kasztokba tartoznak, és néhány küldetés megoldásához elengedhetetlen, hogy megfelelő karakterek legyenek a csapatunkban.

CSAPJUNK A LECSÓBA!

A hősök közti különbség persze nemcsak abból áll, hogy eltérő fegyverrel hadonásznak: mindenkinek van egy speciális, erősebb extra támadása, illetve egy Mayhem-csíkja,

JOHNNY GAT, A VISSZATÉRŐ

A Saints Row-széria ikonikus, és folyamatosan visszatérő figurája természetesen az Agents of Mayhemből sem maradhatott ki, viszont egyelőre csak azok játszhatnak vele, akik konzolra vagy a Steamen előrendelték a játékot. Hősünk egy hatalmas shotgunnal osztja az áldást, és amikor a megfelelő csíkot feltöltve beindítja a bónusz képességét, mozogni ugyan nem tud, viszont automatikusan befogja az ellenfeleket és küldi őket szinte azonnal a másvilágra. A karakternek a játék során több skint is megnyithatunk, de ezek között akad két egészen ikonikus darab: a Johnny Crockett a legendás Miami Vice-sorozat James „Sonny" Crockettjévé varázsol minket, míg a Gat P.I. a szintén ikonikus, Tom Selleck főszereplésével készült Magnum eltéveszthetetlen hacukáját kínálja. A játékban egyébként helyet kapott két másik Saints Row karakter is: Kingpin és Yeti, akik a korábbi játékokban Pierce és Oleg néven futottak.

amit, ha sikerül feltölteni, akkor két gomb lenyomásával ez a speciális „képesség" is elsüthető. Ilyenkor egy látványos bejátszás kíséretében elszabadul a pokol, és az átlagosnál sokkal nagyobb sebzést vihetünk be a körülöttünk garázdálkodó ellenfeleknek. Az éppen aktív hőseink az akció során tapasztalati pontot, pénzt és mindenféle kacatokat gyűjtenek, és a földről felszedegethető extrák idővel természetesen a hasznunkra lesznek. Az XP behúzása értelemszerűen szintlépéshez vezet, ami növeli a statisztikáinkat, a pénzből és a begyűjtött limlomokból pedig fejlesztések vásárolhatók, illetve extra fegyverek aggathatók a hőseinkre. Ezen felül a városban gyűjthetünk vörös kristályokat, amivel újabb bűvös tulajdonságok nyithatók meg minden hősnél (fejenként három), a küldetések megoldásával változatos képességeket és mordályokat szerezhetünk (három eltérő slotban cserélgethetjük őket), és még ezeket is további speciális bónuszokkal ruházhatjuk fel a LEGION-től szerzett mindenféle technológiákkal.

Mindez tizenkét karakterre levetítve nem kevés tartalmat jelent, és akkor arról még nem is meséltem, hogy a fő szál mellett minden egyes figurának van személyre szabott küldetése, amivel nemcsak a fentebb felsorolt jóságok egy része válik elérhetővé (némi eredettörténet kíséretében), de jó eséllyel egyedi skinek is, amikkel már a kedvenceink külalakja is változtatható, meg persze a fegyvereké is, hiszen 2017-ben ez kihagyhatatlan tétel egy olyan videojátékban, ahol mindenféle puskákkal lehet lövöldözni.

És ha ez még nem lenne elég (és miért is lenne?), akkor a város tele van mellékküldetésekkel, felszabadítandó telephelyekkel, felrobbantandó ágyúkkal és egyéb ördögi szerkezetekkel, a földalatti bázisokról és a városban cikázó ellenséges járművekről nem is beszélve. Sandbox típusú játékról lévén szó nem muszáj kutyagolni, bepattanhatunk a megannyi civil jármű bármelyikébe (naná, hogy rádió is van), illetve egyetlen gombnyomással lehívhatjuk a szolgálati verdák egyikét – ezek egyébként szép sorban gyűjthetők be a városszerte elrejtett tervrajzok felkutatását követően. Az autók a bázisunkon szintén cicomázhatók, illetve a MAYHEM központjáról azt is érdemes tudni, hogy a megnyitható kompánia összes tagjához hasonlóan szintén fejleszthető. Minél több mindent érünk el Szöulban, annál több speciális tapasztalati pont áramlik a központba, ami így fokozatosan szintet lép, és ezzel párhuzamosan nyílnak meg a különböző fizetős fejlesztések, amik megvásárlásával egy kicsit könnyebbé tehetjük az életünket.

A fejlesztők viszont itt még mindig nem álltak meg, és a futurisztikus központban előhívható egy régiókra bontott hatalmas világtérkép is, amin az egykori Assassin's Creed-játékok mintájára küldhetjük el mindenféle határon túli missziókra az éppen nem használt ügynökeinket. Ezeken a küldetéseken az embereink elhalálozni ugyan nem tudnak, viszont szép komótosan gyűjtögetik nekünk a feladatok után járó cuccokat (pénz, nyersanyag, kiegészítők), amikből végeredményben sosem lehet elég.

ÖSSZESZEDTEK MINDENT, DE NEM TETTEK HOZZÁ SZINTE SEMMIT

Mindezt látva a Volition egyáltalán nem vádolható azzal, hogy nem figyeltek a tartalomra, viszont más területen már nem feltétlenül lehet agyondicsérni az Illinois-ban dolgozó lányokat és srácokat. Eleve, az Agents of Mayhem gerincét képező játékelemek más címekből lettek pofátlanul átemelve: az egymástól jelentősen eltérő karakterek felhozatala egyértelműen a hihetetlenül népszerű Overwatchból nyúlt ötlet, míg az ügynökség, és a gonosz alól

Az Agents of Mayhem akciójelenetei pontosan olyanok, mint amilyennek a Saints Row-ban megszoktuk azokat.

KELL EGY CSAPAT

A játék tizenkét karaktere összesen négy speciális csapatra oszlik: Franchise Force (Fortune, Hardtack, Hollywood), Firing Squad (Kngpin, Oni, Scheherazade), Bombshells (Joule, Rama, Red Card) és Carnage a Trois (Braddock, Daisy, Yeti). Mindegyik csapathoz tartozik egy-egy speciális achievement/trófea (PC-n és konzolon egyaránt), amiket úgy lehet megszerezni, ha ezeket a hősöket egy csapatba verbuváljuk, méghozzá akkor, ha mindegyikük számára megnyitottuk a megfelelő skint (signature outfit) – ez minden esetben a csapathoz kapcsolódó hacuka (Franchise Force, Firing Squad, Bombshells és Carnage a Trois). Ha szeretnénk ráhajtani ezekre a speciális kitüntetésekre, akkor a küldetéslistákban érdemes alaposan átböngészni az elérhető missziókat, ugyanis a program itt külön jelzi, hogy mely feladat sikeres teljesítéséért jár megnyitható ruházat.

felszabadítandó város/világ az összes mellékküldetésével az Xbox 360 egyik kultikus címét, az amúgy zseniális Crackdownt juttatja az ember eszébe. Jótól lopni persze nem feltétlenül bűn, viszont, ha nem rakunk mellé szinte semmit a magunk erejéből, akkor azért egy kicsit már kilóg a lóláb.

Márpedig a Volition tényleg nem erőltette meg magát. A tizenkét elérhető karakter nem rossz: mindegyik egyedi szinkronnal és történettel van felvértezve, személyiségtől függően reagálnak a sztori egyes eseményeire és a főellenfelekre, ráadásul tényleg eltérő képességekkel és felszerelésekkel várnak ránk, viszont ebben ki is merül a program értékelhető saját tartalma.
A helyszínként funkcionáló futurisztikus Szöul az egyik legérdektelenebb és legunalmasabb város, ahol az utóbbi években kalandoztam, és a tucatjával érkező küldetések is mellőznek mindenféle eredetiséget, arról nem is beszélve, hogy elég önismétlők: nemcsak a feladatmegoldást illetően, de a helyszínek tekintetében is. A tizenötödik misszió után már fejből ismertem a meglátogatható területek felét, és szinte vakon tudtam, hogy merre kell vennem az irányt, ha gyorsan akarok végezni.

A grafika ugyan jópofa, és passzol az átvezetőként szolgáló animációs betétek mellé, ugyanakkor ide a rozsdás bököt, hogy a tíz évvel ezelőtti divatot idéző képregényes látványt kölcsönző cel-shading megoldás csak azt hivatott palástolni, hogy mennyire eljárt már az idő a játék alatt „dübörgő" grafikus motor felett. És hiába nincs oltári látvány, a játék helyenként még így is képes volt a minimumnak tekinthető 24 képkocka per másodperc alá zuhanni a tucatnyi szereplőt és náluk is több lövedéket felvonultató zsúfoltabb jeleneteknél, akár PC-n, akár PS4 Prón próbálkoztunk vele. Az Agents of Mayhem viszont nemcsak a grafika és a teljesítmény szintjén nem üti meg a szintet, de például ennek okáért a vezetési modell is katasztrófa, ami valahol felfoghatatlan így 2017 vége felé. Az autók irányítása helyenként egészen nevetséges, miközben rengeteg küldetés épül az üldözésre és az ellenfelek lezúzására. Az utóbbi küldetéstípusnál viszont semmilyen indikátor nem jelzi a sérülést, és sokszor teljesen random módon robbannak fel a megtámadott járművek, ráadásul nevetségesen gagyi effektek kíséretében.

MÉGSEM POCSÉK

A fentiek ismeretében persze azt gondolhatnátok, hogy ezt a játékot érdemes messzire kerülni, viszont ezt így szintén túlzás lenne kijelenteni. Az Agents of Mayhem ugyanis még így is képes lekötni az embert, és a több helyről összelopkodott végeredménynek van valami egészen ostoba bája, ami miatt nem lehet abbahagyni. Kicsit olyan, mint egy South Park-maraton: már ezerszer láttad a részeket, de mégis ott ragadsz a képernyő előtt és röhögsz a régi poénokon. Ebben a programban a játékmenet nem kiemelkedő, de amikor a beképzelt Hollywood magára ölti a Vasembert kifigurázó páncélját (avagy megnyitható skint), és úgy rontunk vele a város nem túl változatos rosszfiúi közé, akkor elkap az infantilis hangulat, és a tizenötödik ugyanolyan küldetés után nekivágunk a tizenhatodiknak is, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy a csapatunkba ezúttal beválogatjuk a brutális íjat kezelő Ramát, a Mr. Freeze-re emlékeztető Yetit és a gatlinggal rohangáló Daisyt.

Hiába nem eredeti, hiába nem hibátlan, az Agents of Mayhem kétségtelenül szórakoztató, igazi egyszerű kikapcsolódás, ami a belé zsúfolt tartalomnak, és az alapvetően jól skálázott nehézségnek köszönhetően hosszú időre képes kikapcsolni az embert. Én például egy meglehetősen hosszú munkahét után álltam neki, és kifejezetten jó volt egy ilyen butuska programmal levezetni a felgyülemlett feszültséget. Az Agents of Mayhem „erejét" pedig jól példázza, hogy még akkor sem hagytam abba, mikor kénytelen voltam egy küldetést újrakezdeni, mert egész egyszerűen a misszió közepén nem aktiválódott a feladatot továbbgörgető terminál.

Azt persze nem állítom, hogy ez a játék ebben a formájában megéri az érte kért hatvan eurós vételárat, azonban, ha valaki szereti a nyitott világú, magát nem túl komolyan vevő akciójátékokat, annak érdemes elgondolkodni a beszerzésen: ha nem most, akkor később, az ínségesebb időkben. Akkora mókára persze ne számítson senki, mint például a Saints Row: The Third esetében, viszont, ha többre vágytok, mint amit például a karót nyelt Mafia III tud nyújtani, akkor az Agents of Mayhem akár még jó választás is lehet. Még úgy is, hogy a fejlesztők teljesen érthetetlen módon kihagyták a programból a multit és a kooperatív lehetőségeket.

KÖSZÖNJÜK, CHAMPAIGN!

A Volition egy Amerikában székelő fejlesztőcsapat, viszont ők nem olyan őrülten menő helyen hegesztik a játékaikat, mint a kaliforniai San Francisco vagy éppen Los Angeles, hanem az Illinois-ban található Champaign-ben – igen, a város neve tényleg az, hogy Pezsgő! Ez mondjuk így még nem annyira érdekes (leszámítva persze a hely nevét), viszont azt mindenkinek érdemes tudni, hogy az Agents of Mayhem létezése többek között ennek a településnek is köszönhető, hiszen 2014-ben a fejlesztőcsapat 200 000 dollárnyi (megközelítőleg 52 millió forint) ösztönző támogatást kapott a város vezetésétől, aminek hatására felbéreltek legalább száz embert, és ennek a lépésnek hála a Saints Row: Gat out of Hell-lel párhuzamosan megkezdődhetett a 2017 augusztusára időzített játék fejlesztése.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Nem olyan agyament, mint a Saints Row-sorozat korábbi részei, eredetiséget sem találni benne, de az összelopkodott elemek alapvetően jól működnek és hosszú időre képesek lekötni az embert.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO

A tizenkét különböző karakter kellően változatos, tartalomban nincs hiány, ráadásul a programnak van egy olyan bugyuta bája, hogy egyszerűen játszatja magát.

KONTRA

Eredetiségnek a szikráját sem lehet megtalálni a játékban, a helyszín önismétlő és unalmas, és nem vagyunk híján hibáknak és elnagyolt részleteknek sem.

65%

GG WP

StarCraft Remastered

[IRTA CHRIS] Ismered a Starcraftet? Persze, hogy ismered. Játszanál egy felújított változattal? Persze, hogy játszanál. Akkor azt már meg sem kérdezem, mennyit fizetnél érte, mert valószínűleg bármennyit. Starcraft-rajongók, figyelem, megérkezett a felújított verzió, irány tehát a Blizzard Store!

Ha ezeket a sorokat olvasod, akkor valószínűleg jól ismered és te is imádtad minden idők legsikeresebb, legnépszerűbb, legkiválóbb valósidejű stratégiai játékát, a Starcraftet. Ez az a játék, amit nem kell bemutatni senkinek, mert még az is hallotta a címét, aki csak néhanapján érint számítógépet. Sokan hallottunk már a dél-koreai Starcraft-világbajnokságokról és azok méretéről, ismerjük a játék népszerűségét, tudjuk, hogy Ázsiában még a csapból is a Starcraft folyik. Hallottunk a villámgyors kezű esportolókról, akik percenként akár 400 parancsot is képesek kiadni a játékban, láttuk a tévéreklámokat, és az elmúlt évek során együtt követtük figyelemmel, hogyan alakulnak át a valós idejű stratégiák sokak által gyűlölt MOBA-kká. Ezért aztán ma is könnyes szemmel emlékszünk vissza azokra a régi, szép időkre, amikor még koleszszobákban, vagy otthon a haverokkal, TCP/IP-s hálózatokon, pizzás dobozokkal körülvéve nyomtuk együtt hajnalhasadtáig a Starcraftet. Azt a játékot, ami sokunk számára egyet jelentett a felhőtlen szórakozással és gondatlan fiatalságunkkal.

A Starcraftről tehát kijelenthetjük, hogy sokak számára nem csupán egyszerű videojáték volt, hanem életünk és a történelmünk egy jelentős szelete. Ennek folytatására pedig nagyon sokáig kellett várni, elvégre 12 évvel az első rész megjelenése után érkezett a Starcraft 2: Wings of Liberty, aminek történetét végül a 2015-ös Legacy of the Void zárta le. De tegyük most félre a második részt, mert nem erről szeretnénk írni nektek, hanem a korszakalkotó elsőről, ami még az előző évezredben, pontosabban 1998-ban, közel 20 évvel ezelőtt látott napvilágot. A Starcraft egy kivételesen jól sikerült játék lett, amit a mai napig elő-elővesznek rajongói, hogy nosztalgiázzanak egy keveset. De sajnos az idő vasfoga egyáltalán nem kímélte. Bár csodálatos módon akár még most is elindítható, akár Windows 10-en is, a grafika és a zene már finoman szólva is bánthatja az érzékszerveinket. Ezen persze egyáltalán nincs mit csodálkozni, hiszen egy pixelgrafikás, 3D-s technológiát még nyomokban sem használó programról beszélünk, aminek maximális felbontása 640x480 volt, ami ma már mobiltelefonokon is rettentő homályosnak és pixelesnek tűnne.

THIS IS JIMMY

Hála a Blizzard csapatának, mostantól viszont semmi sem vethet gátat a nosztalgiázásunknak, ugyanis megérkezett a felújított változat, amely megőrizte a '98-as epizód minden báját és főbb

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
RTS

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.14.

ÁR
14,99 Euró (kb. 4500 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Athlon 64 X2, GeForce 6800 vagy Radeon X1600 Pro, 2 GB RAM, 2,8 GB HDD.

A CSATATÉR AKKOR ÉS MOST

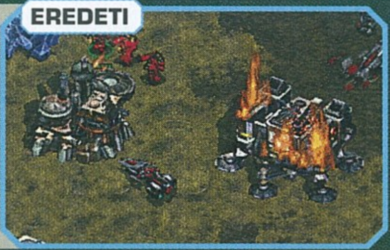
A STARCRAFT REMASTERED REMEKÜL NÉZ KI, ÉS MÁR BIZTOS TI IS MEGANNYI VIDEÓT LÁTTATOK RÓLA, MOST VISZONT EGY-EGY SCREENSHOT EREDETI ÉS HD MINŐSÉGŰ VÁLTOZATÁN DEMONSTRÁLJUK, MENNYIRE SOKAT FEJLESZTETT A BLIZZARD A PROGRAMON.

SÁRBAN...

Az egységek és a tereptárgyak új rajzai sokkal részletesebbek, az animációik is újak, ám a mozgáskultúrájuk, illetve annak sebessége pontosan olyan, mint azt az 1998-as eredetitől már megszoktuk.

... FŰBEN...

Az egységek és a pályatextúrák azonban csak a látvány egy részét jelentik, legalább ilyen fontosak az olyan speciális effektek, mint például a tűz. Ezek is teljesen új fényeket, színeket kaptak.



... MENÜBEN!

De nemcsak a játék területei változtak, hanem bizony a menük és az átvezető animációk, töltőképernyők is. A Blizzardnál mindent a nulláról rajzoltak újra, hihetetlenül részletgazdag minőségben.

tulajdonságát, mindezt pedig modernebb, korszerűbb csomagolásban tálalja fel nekünk. A Starcraft Remastered pontosan azt nyújtja, amit a legtöbb felújított termék: egy modernebb verziót. Ebben az esetben viszont a készítők nem háborgatták az alapokat, aminek köszönhetően a játék nem kapott csicsás 3D-s felújítást, mint amire sokan számítottak a bejelentéskor, tehát gyakorlatilag nem a második rész talapzatára, motorjára épült.

A program maradt a gyökereinél, és szinte pontosan ugyanúgy néz ki, mint ahogyan arra emlékszünk. Persze a különbség szembeötlő (elég csak a közeli, összehasonlító képeket megnéznetek ehhez), de voltaképpen olyan, mintha fikarcnyit sem nyúltak volna hozzá. De ez persze nagyon távol áll az igazságtól.

GYÖNYÖRÖK KERTJE

Először is a maximális felbontást felhúzták 4K-ig, valamint 16:9-es képaránytámogatást is kapott a program, ami nagyon hasznos, hiszen mostanra már gyakoribb ez a képarány, mint a 4:3-as. Ezenkívül minden egységet és grafikai elemet újrarajzoltak a készítők úgy, hogy azok illeszkedjenek a nagyobb képernyőmérethez, aminek hála sokkal részletesebbek lettek az egységek, az épületek, a terepek és a különleges effektek is.

Emellett a töltőképernyőket is újakra cserélték, illetve megjelentek a küldetések közbeni átvezető képsorok, melyek a történetmesélést próbálják vizuálisabbá tenni. Ezenkívül felújított zenék és hanghatások is kerültek az új verzióba, melyeknek amint felcsendülnek a dallamai, a veterán játékosok karján azonnal feláll majd a szőr. A multiplayer, vagy a többjátékos módok szerelmesei is örvendezhetnek, ugyanis megjelent a ranglétrarendszer, ahol ember legyen a talpán, aki lépést tud tartani a profikkal.

Tartalmi szempontból a programban megtalálható az eredeti, három fejezetre osztott kampány (Terran, Zerg és Protoss), valamint a kiegészítőcsomag, a Brood War is, annak minden küldetésével és átvezető videójával. Ezek legalább 20-30 órás szórakozást rejtenek, aminek során feleleveníthetjük, hogyan került Jim Raynor a történet közepébe, ki az a Sarah Kerrigan, és hogyan vált a zergek királynőjévé. Emellett immáron egy hasznos opciót is üdvözölhetünk a játékban, ez pedig a felhőmentés, ami ma már teljesen megszokottnak számít, de a gyakorlottabb játékosok tudják, hogy itt bizony még nem létezett mára már alapnak számító checkpointrendszer, az automatikus mentés pedig csak a küldetések közt működött. Bár minket kifejezetten nem érint, de a felújításnak hála 13 különféle nyelven is játszhatunk már a Starcrafttel, ami francia, koreai vagy német barátaink számára biztosan örömteli hír.

DE MOST AKKOR MEGVEGYEM?

Itt van tehát a Starcraft Remastered, ami 15 eurós, azaz közel 4500 forintos összegért egy páratlan időutazásra, remek nosztalgiázásra invitál minket. De vajon megéri ennyit költeni valamire, amiért egyszer már kiadtunk egy rakás pénzt? Nos, én csavarnék ezen a kérdésen, és megkérdezném tőled: mennyire vagy nagy rajongója az eredeti résznek? Szerény véleményem szerint a Starcraft az a játék, ami még eredeti felbontásában, eredeti hangokkal és zenével is ugyanolyan szórakoztató, mint 4K-ban vagy Full HD-ben. Úgy érzem, hogy a játék nem lett jobb attól, hogy szebb és részletesebb, egész egyszerűen csak fogyaszthatóbbá tették azt a fiatalabb korosztály számára. Számomra a felhőmentés hiánya és a 640x480-as felbontás ugyanúgy hozzátartozott a programhoz, mint ahogyan elképzelni sem tudnék egy Lands of Lore-t vagy egy Red Alert 2-t sem nagyobb textúrákkal és magasabb felbontással. A remastered kiadás persze nem vette ezt el tőlem, csak épp nem tett hozzá annyit, hogy úgy érezzem, újra végig kéne játszanom a kampányokat, negyedszerre is. Persze vérbeli rajongóként és játékgyűjtőként nem hagyhattam ki a vásárlást, ezért számomra nem is volt kérdés, hogy megvegyem-e a felújított változatot. Nem azért, mert ez így szebb és jobb lett, hanem mert azt írták a címéhez, hogy Starcraft, tehát számomra teljesen mindegy volt, mi van a dobozban.

Az igazi kérdés ezúttal az, hogy te minek tartod magad? Vérbeli rajongónak vagy inkább egy icipici zerglingnek?

A STARCRAFT REMASTERED EGY IGAZI HANGULATBOMBA, AMI BŐVEN MEGÉRI A 15 EURÓS ÁRAT!

ÉRTÉKELÉS

Starcraft-rajongók számára nem kérdés, hogy megvegyék-e a felújított változatot, viszont a multiba csak nagyon óvatosan érdemes bemerészkedni, mert szétcibálnak minket.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	99%

PRO

16:9-es képarányban is játszható lett, magasabb felbontásban sokkal több részlet kivehető az egységeken és a tájon.

KONTRA

Kicsit feleslegesnek érezzük a felújítást. Ez eredeti játék 20 év után is élvezetes, és még mindig fut mindenen.

85%

STARCRAFT

Facebook oldalunkon azt kértük, írjátok meg nekünk, mit jelentett nektek a Starcraft, vagy milyen emléketek kapcsolódik hozzá. Ti válaszoltatok, mi pedig közzé teszünk a történeteiteket.

OLVASÓINK ÉLMÉNYEI

LENDVAI GÁBOR

Még 2003-ban tűzriadó volt a középsulinkban. Pont aznap adta kölcsön osztálytársam a Starcraftet a kiegészítővel együtt. Amikor szóltak, hogy pucolni kell kifelé a pályára, mindenki nyomult kifelé a szűk folyosón. Útközben eszembe jutott, hogy valami fontosat bent hagytam: „Basszus! A Starcraft!". Árral szemben beküzdöttem magam az osztályba, és mire beértem, kiderült, hogy vége a bulinak, csak vaklárma volt.

ZSIROS MÁTÉ

Mivel imádom a sci-fit, egy barátom ajánlotta figyelmembe középiskola után, mikor végre lett számítógépem a ballagási pénzből! Ez már jóval a megjelenés után, 2010-ben történt. Nem csalódtam benne, nagyon tetszett az egész, azóta pedig a folytatásokat is végigtoltam ugyanazzal a géppel. Eszméletlen, milyen jó volt a vége! Mikor Sarah átváltozott, még nem kedveltem, de minél többet tudtam meg róla, Jim mellett ő is nagy kedvencem lett. A Legacy of the Void végét sírva tudtam már csak követni. Remélem, a Blizzard hasonló minőségű játékokat csinál még a jövőben.

BUCHMÜLLER LÁSZLÓ

Egy barátomnál találkoztam vele először, aki kölcsön is adta. Akkor még csak egy 486-os gépem volt Win 95-tel, de elindult a játék, ami miatt nagyon boldog voltam. Szaggatott ugyan, de nem számított. A Starcraft nekem megalapozta a gyerekkorom, minden LAN-parti az SC-vel kezdődött és fejeződött be. Azt hiszem 10 évig játszottam vele minden nap. Most, amikor a Remastered kiadás megjelenésére vártam, csak ültem a gép előtt és számoltam a perceket, mikortól indíthatom el. Amint megjelent, rögtön eltűnt az életemből 5 óra. Esténként, amikor elalszik a párom, rögtön megyek és gyorsan játszom vele. Nekem a Starcraft a nagybetűs játékot jelenti.

SCHENK OTTÓ

A Starcraftet a 2000-es évek elején szereztem be a Counter-Strike antológia mellett, ezután lettem végérvényesen gémer. Számomra az első igazi és legmeghatározóbb számítógépes játék volt a Starcraft, mert nemcsak a játékok világába vezetett be, de annak köszönhetően az RTS-ekbe is beleszerettem. Mai napig játszom vele.

© 2017 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

A TE TÖRTÉNETED

LUKÁCS LÁSZLÓ

A legnagyobb LAN-partit akartuk megszervezni úgy, hogy előtte mindegyikőnk csinál egy pályát, és ott összemérjük erőinket. Pár óra elteltével, mikor még semmit se játszottunk, nagyon sok rettenetes pályával bővült a repertoárunk, melyeket az említett esemény után fél évvel le is nyomtunk. Egy életre megtanultuk, hogy inkább csak játszunk, a térképszerkesztőt meghagyjuk a profiknak.

NIKOLAU ALEXANDROSZ

Hogy mit jelentett számomra a Starcraft? Az a játék egész egyszerűen korszakalkotó volt. A grafikája gyönyörű, a sztorija fenomenális – egész egyszerűen magába szippantotta az embert. Erre pedig még rátett egy lapáttal a multiplayer, ami egészen fantasztikus lett. Mint mondtam: KORSZAKALKOTÓ!

VARGA JÓZSEF

Az egyik barátommal minden nap iskola és lecke után leültünk Starcrafteztni, hogy végigjátsszuk a játékot. Anyukája szólt, hogy késő van, és fejezzük szépen be. „Mindjárt!" mondtuk, és így is lett. De mikor felkeltünk a fotelekből, akkor jöttünk rá, hogy valójában átjátszottuk az egész éjszakát, és már menni kell iskolába.

MOLNÁR ELŐD

Haverjaimmal késő éjszakákba nyúlóan játszottunk vele, alapjátéknak számított nálunk, és maradt is a mai napig. Felbontása egyáltalán nem zavart, a fun és az adrenalin miatt toltuk éjjel-nappal. Nem kérdés, kötelező vétel lesz számomra a Remastered kiadás is.

RÁCZ JULIANNA

Nekem az első gépemen rajta volt a Starcraft, amikor elhoztuk az egyik ismerőstől. Az még egy Pentium 1-es volt, ha jól emlékszem, 60 MHz-es procival. A Starcraft volt az első RTS, amivel játszottam, de persze akkor még azt sem tudtam, hogy mi az. Emlékeim szerint csalással játszottam az első pár napig, amiket különböző újságokból szedtünk a barátnőmmel. De egy idő után már nem kellett a cheat, és nagyon megszerettem az egész műfajt is. Utána következett a Warcraft 2, de az már egy másik történet.

A GURUSOK MEGMONDJÁK

CHOCHO

Bár sokan talán el sem hiszik, de a Starcraftet én egy 66 MHz-es 486-oson játszottam, ami hogy, hogy nem, egész jól elboldogult a játékkal – és hát na, hatalmas élmény volt a borzasztóan elavult gépemen a kor egyik népszerű RTS-ével játszani. Multi nem volt, internet még annyira sem, maradt hát a kampány és a Skirmish, amiket addig nyúztam, amíg rájuk nem untam: éveken át. A második rész aztán kimaradt az életemből, de ami késik, nem siet!

STÖKI

A Starcraft a real-time stratégiák Terminátora és Aliene: egy olyan klasszikus, amit időről időre elő kell venni újra, és megint végigjátszani, hiába tudjuk már kívülről. Technikailag volt nála meggyőzőbb versenyző a saját korában (Total Annihilation, valaki?), de hangulatosabb és szórakoztatóbb nemigen akad azóta sem – legfeljebb egy másik Blizzard-stratégia, amiből valami MMO is kinőtt. Szóval a Starcraft nekem ennyit jelent: az utolsó pixelig ismerős, de időtálló mókát, akár terran, akár zerg, akár protoss oldalon.

CHRIS

Az elmúlt közel 20 évben rengeteget játszottam a Starcrafttel, a kampányt legalább háromszor toltam végig. Multiban főleg LAN-on, haverokkal, kétszer 3 fős csapatban próbálkoztam. Eleinte még 1-2 havonta, aztán már csak évente, végül 2-3 évente jöttünk össze egy pizza-SC partira. Utoljára kb. 2012-ben toltuk, de akkora már annyira berozsdásodtak a fiúk-lányok, hogy 4v2-t játszottunk, mert az ő elmondásuk szerint csalókkal csak így lehet, mert ugye én billentyűzetparancsokat is használtam.

WILSON

Nem fogok hazudni: sosem szerettem a Starcraftet, pedig mindig is megőrültem a stratégiai játékért. Taszított a tálalás, a világ... hogy aztán jó pár esztendővel később akkora Starcraft 2-rajongóvá váljak, mint a ház, polcomon majdnem minden gyűjtői kiadással, albumokkal, könyvekkel. Mondanom sem kell, az első percben rendeltem elő a Remasteredet, de mivel még a Legacy of the Voidnak sem álltam neki időhiány miatt, talán itt lesz a Starcraft 3 is, mire odajutok. De biztos vagyok benne, hogy imádni fogom!

BULLSEYE

Igen, már akkor is szerettünk mindent valami máshoz hasonlítani (és a WH40K-t kevesen ismerték). De érthető, hogy nagyon vártuk a Starcraftet a sikeres előd után, és furcsa módon meg is felelt az igencsak homályos elvárásainknak: dögös volt, némi történettel, remek kis filmbetétekkel, klassz egységekkel, pálya- és felvezetőszerkesztővel, jó hadjáratokkal, meg állítólag még jobb multival, amit nem hinném, hogy valaha is kipróbáltam volna – és egyértelműen jól is tettem a magam 0,5 kattintás/másodpercével.

WINTER IS COMING?

TOTAL WAR WARHAMMER NORSCA

[ÍRTA TIKA] **A jeges északról vad hordák közelítenek az Öreg világ felé, bősz mamutok, jégtrollok és mindent elsöprő ádáz harag. Ez a Norsca, s vélhetően ez az utolsó DLC-s frakció abban a kirakósban, amely hamarosan lezárul az első résszel.**

De nem kell aggódni, szeptemberben új körbe kezd a TW: Warhammer, és a második fejezettel jönnek majd új fajok, új fenyegetések, miközben az első részt sem kell végleg eltemetni, ugyanis a két térkép összefűzhető lesz. Amikor pedig ez bekövetkezik, elmondhatjuk, hogy a beastmenektől, az elfeken és Bretonnia lovagjain át a Norscáig szinte már mindent kipróbáltunk, amit csak ez a kontinens (Old World) adhatott.

A Warhammerben egyébként a Norsca nem egy faj, hanem egy hely neve, és ha megmaradunk annál az analógiánál, hogy az Öreg világ a reneszánsz Európa lenyomata, akkor Skandináviának felel meg. Itt élnek azok a barbár törzsek, mint a Vargok, Skaelingek – csupa olyan káoszhívő északi fickó, akit a zord hideg edzett keményre. Ebből a halmazból kaptunk most két játszható frakciót, Wintertoothékat és Norsca címkével egy kis ízelítőt a Warhammer „vikingjeiből". A világ legkegyetlenebb, legelszántabb harcosaiból, akiknek lételeme a pusztítás, és profi szintre fejlesztették a kedvenc hobbijukat, a fosztogatást.

Van azonban még egy közkedvelt időtöltés arrafelé, a szörnyvadászat, s ezt annyira komolyan veszik, hogy Monstrous Arcanum címmel egy kézikönyvben a környék összes nevezetesebb bestiáját kigyűjtötték. A játékos pedig egyenként, egy kalandtúra keretében (challenge) vadászhatja le a küklopsz ikreket, vagy a jégsárkányt, és némelyiket be is olvaszthatja a seregébe (a Regiments of Renown rubrikában). Aki pedig szörnyekre vadászik, az kösse fel a tundrabugyit, bár ez nem lesz nehéz, tekintve, hogy az északiak oldalán a kevésbé látványos marauder egységek mellett trollok, farkasok, óriások és mamutok is felvonulnak, sőt utóbbiakból lesznek a hősök hátasai. A mamutok amúgy pont olyanok, mint Tolkien olifántjai, csak szőrösebb verzióban. Erődszerű felépítmény van a hátukon, és a gyapjas seregbontók éppoly látványos animációkban taposnak, öklelik halomra a formációkat, ahogy a filmben Théoden lovasait a „rokonaik".

Ha ezt Kate Walker látná, biztos nem utazna a világ végére pár kósza mamut miatt.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

ÉRTÉKELÉS

Látszólag csupán egy, illetve két újabb fosztogató hordával lettünk gazdagabbak, de a káoszistenek kvartettjével való kokettálás és a szörnyvadászat hozott annyi újdonságot, hogy megérje.

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy Radeon HD5770 (HD4000 esetén 4GB RAM), 35GB HDD. Az alapjáték megléte is szükséges.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A mini bossoknak is felfogható szörnyvadász képeskönyv, a mamutok és az istenekkel ápolt kapcsolat.

KONTRA

Az árcédulán is látszik, hogy ez csupán egy nagy puzzle apró darabja, újra, szinte már rutinból dózerolunk a térképen.

80%

Amikor már reggel kék savat köpnek az amúgy is kopasz fejedre, tudod, hogy ez sem a te napod lesz.

Bár már nyakunkon a Total War: Warhammer II, az első rész támogatása még mindig nem ért véget. Így kell ezt csinálni!

AHOL AZ ISTENEKKEL CIMBORÁLHATSZ...

Az egymással vetélkedő északi törzsek közé beékelődő két új szereplő, nevezetesen Wulfrik, a Vándor (norszka hadifőnök) és Throgg, a troll király (Wintertooth vezér) hozott magával még néhány újdonságot. A szomszédságot például úgy is konföderációba tudják kényszeríteni, ha csatában legyőzik az ellenséges törzs vezérét. Délen pedig minden kikötő és főváros helyén telepeket létesíthetnek, a többi tartomány viszont mehet a levesbe, csak épp nem a megszokott módon. A két híres haramia ugyanis a rosszfiúk egyesületéhez tartozik, és a négy kedvenc káosz istenüknek pusztítással, valamint emberáldozatokkal hódolnak. Minden sikeres ostrom után feltűnik egy új gyalulási módszer, ahol az északiak tokkal-vonóval felajánlhatják az elfoglalt települést valamely hatalmasságnak. A letarolt városokért cserébe jutalmakat kapnak, és a végső jutalom mindig valami finomság, például a Holló (Nurgle) egy pusztító ragályt küld a világra, amire csak a liblingjei (a norszkák) immunisak, én mondjuk jobban szeretem a kézzelfogható dolgokat, így a Kutya istenségnél, azaz Khorne-nál vágódtam be egy igen pöpec Hellcannonért.

ELJÖNNEK ÉRTED IS...

Fent északon nem terem más, csak jég és szörnyek, ezért a gazdaság egyetlen csekély jövedelemforrásra épül, a rabszolgatartásra. Minden új technológia, de az épületek, a karakterek képességei, sőt még a véletlenszerűen beütő események többsége is egyetlen irányba mutat, délre, és hogy fosztogassunk, városokat prédáljunk fel, mert ez a faj is olyan, mint a cápák, ha megállnak, akkor végük. A Norsca-val egyébként egy másik, ám de ingyenesen letölthető tartalom is érkezett, nevezetesen a 30th Birthday Regiments, amellyel a Creative Assembly lepte meg a játékosokat, a cég alapításának 30. évfordulóján. A lényege, hogy azok a frakciók is kapjanak lila kártyás (RoR) egyedi egységeket, amelyek nem számítanak nagynak, mint mondjuk pont a norszkák, s ez így már egy elég izgalmas csomag.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

SZÁGULDVA CIRKUSZOLOK

F1 2017

[ÍRTA GEBBBE] **MONDHATNÁNK, HOGY EZ IS CSAK EGY ÚJABB F1-JÁTÉK LESZ A 2010 ÓTA ÍRÓDÓ CODEMASTERS-SZÉRIÁBAN, DE ENNYIVEL NEM FOGJÁTOK MEGÚSZNI EZT A TESZTET. OLVASNOTOK KELL ÉS DOLGOZNOTOK, MERT AZ F1 2017 SENKIT SEM HAGY LAZSÁLNI, SEM A PADDOCKBAN, SEM A PÁLYÁN.**

Ha az F1 2016-ot egy olyan játéknak állítottam be annak idején, amely az elvégzendő munka mennyiségével tudja nagyon jól érzékeltetni, hogy milyen lehet a Formula 1-ben pilótáskodni, akkor a tesztünk tárgyát képező F1 2017 egyenesen szibériai munkatábor. Az eddig kialakult napi rutinunkat, amiben persze szerepel a virtuális körözgetés is, most meg kell toldanunk legalább egy félórával, hogy egy újabb évig hasonló ütemben tudjunk haladni, mint korábban. Azért persze megijedni nem kell, mindent meg fogok magyarázni nektek, csak a játékkal kapcsolatos első mini sokkomat kizárólag tervezgetéssel, hatékonyabb beosztással tudtam feloldani. Huzamosabb időt eltöltve az F1 2017-tel azért minden szépen a helyére került, mind az autón, mind a fejemben. Az biztos, hogy ha a karrier módban való gürcölés helyett éppen pár nagyon drága versenyautóval van kedvünk autókázni, akkor arra is lesz számtalan lehetőség. Minden 2013-ban kezdődött...

GOODWOOD FESZTIVÁL

A Codemasters ugyanis akkor dobta be először és utoljára a klasszikus versenyautókat a játékba. A rajongók hatalmas lelkesedéssel fogadták az újítást, de az öröm sajnos felemás lett. Az autókínálat szegényes volt, viszont kaptunk melléjük 4 klasszikus pályát is. Legendás versenyzőket ültethettünk a volán mögé, de semmi tétje nem volt az eleve értelmetlen küzdelemnek, hiszen az autók eltérései túl nagyok voltak. Nos, ha már így belementem ennek a közepébe, akkor nyilván kitaláltátok, hogy négy év elteltével ismét kapunk egy töményebb retroadagot. A koncepció azonban más, lehetőségekben jóval bővelkedőbb, de azért most is van ok a kesergésre és az elégedetlenkedésre. A teljes klasszikus felhozatal 12 autót kínál (ezek közül egy darab DLC-s tartalom, az 1988-as McLaren MP 4/4), melyek gyakorlatilag világbajnok gépek voltak a maguk idejében. A teljesség igénye nélkül megemlítek néhányat: Nigel Mansell 1992-es Williams FW14B-je, a Mika Hakkinen által sikerre vitt 1998-as McLaren MP4-13, de Schumacher több Ferrarija mellett helyet kapott még Lewis Hamilton 2008-as világbajnoki McLaren-Mercedese is. Ez így mind szépen hangzik, de a feketeleves sajnos akkor ömlik a nyakunkba, amikor azt kell látnunk, hogy a legendás vasakat névtelen kutyaütők vezetik olyan sebességgel, hogy azt az akkori tulajdonosaik is megirigyelték volna, és még csak egy olyan pályát sem kapunk hozzájuk, amely ma már nem színesíti a Száguldó Cirkusz versenynaptárát. Ennek oka a karrierben keresendő, amely komplexitását nézve ismét előrelépett kicsit.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.25.

ÁR
Dobozosan
15 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 530 vagy AMD FX 4100, 8 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy AMD HD 5870, 40 GB HDD.

IDŐM, MINT A TENGER

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de az F1-játékoknál nekem mindig a karriermód az első, amibe komolyabban belevetem magam, miután mentem 3-4 próbakört egy autóval. Kötelező adataink megadása után máris a dekoratív Emma Jenkins fogad minket irodájában, aki a menedzserünk szerepét látja el. Elénk tol egy papírlapot, amelyből az derül ki, hogy bármelyik F1-csapat szívesen adna a fenekünk alá egy ülést. Nem mindig volt ez így, de pár éve már nem kell a szamárlétra aljáról elindulnunk, hogy egy éllovas istálló

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HALLGASS A MÉRNÖKRE!

A fejlesztések alkalmazásakor előfordulhat, hogy zavarodottságot okoz a rengeteg választási lehetőség. Ilyenkor bátran kérjük a szakavatott segítséget, hogy támpontot adjon a számunkra megfelelő irány kiválasztásához. Egyszerűen csak használjuk a jobb alsó menük közül az erre vonatkozó ajánló funkciót, és már jó esélyünk van arra, hogy nem fogunk lassabb ütemben, illetve sikertelenül fejleszteni.

JÁRULÉKOS VESZTESÉG

A szabályok által megengedett alkatrészcseréket nem elég olyan szempontból felügyelni, hogy minden mindig időben történjen, hanem sajnos számolni kell azzal is, hogy néha be kell miattuk vállalnunk a büntetéseket. Ezt tegyük egy olyan pályán, ahol eleve nem tudnánk elvártan teljesíteni, akár a pálya karakterisztikája, akár az autó gyengesége végett. Így csak egy futam megy kárba.

A KIHÍVÁS MINDIG NAGY

Azt hinné az ember, hogy egy élcsapathoz való szerződéskor kevesebbet kell majd dolgozni, az autó úgyis gyorsabb mindenkinél, tuti a recept a sikerhez. Ez rossz feltételezés, mivel egy gyenge autóval (pl. sajnos a McLaren-Honda), ugyanakkora kihívás a top 10 közelébe kerülni, mint egy erős géppel konstans módon az éllovasokkal harcolni. Mindkét esetben könnyű versenyzői ülés nélkül utcára kerülni.

A Codemasters sorozata még mindig remekül fest, de az EGO-motor egója kicsit már megkopott így 2017 végére.

berkein belül csillogtathassuk meg kimagasló vezetési tudásunkat. Miután egy laza mozdulattal kitúrtam Sergio Perezt a Force India üléséből, már jött is az első versenyhétvége, és kiderült, hogy a legnagyobb riválisom a csapattársam, Esteban Ocon lesz.

Ez nem újdonság, évek óta a karriermód megszokott eleme. Az ördög a részletekben rejlik, avagy az igazi újdonságokkal akkor szembesülünk, amikor megkezdjük a munkát a szabadedzéseken, majd az elért eredményeket a mérnökökkel együtt értékeljük ki, amihez már saját asztalt is kapunk az otthonunkat jelentő, számítógépekkel teli kamion pótkocsijában. Az F1 2016 edzésfeladataihoz idén hozzájött még két nagyon fontos, ezzel együtt időigényes diszciplína. A fejlesztési pontok megszerzéséhez nem elég számot adnunk az adott pálya beható ismeretéről, hanem az időmérő edzésre való gyakorlás és az abroncstakarékossági gyakorlatok mellett konstans köröket kell produkálnunk egy versenyzési szimulációban, de az üzemanyaggal való sáfárkodásunk is értékes adatokat szolgáltat. Ha mindez nem lenne elég, akkor lehetőleg ezeket a gyakorlatokat többféle setup (beállítás) próbálgatásával is kössük egybe. Ha ilyesmivel nem akartok időt tölteni, akkor javaslom a sima bajnokság lejátszását, mert ott tényleg csak a versenyzésre kell koncentrálni.

AZ F1 BOHÓCA

Adódik a kérdés, hogy a rengeteg fejlesztési pont mire fog elmenni. Természetesen a többi csapattal folytatott verseny kiélezésére, de ezúttal merőben új megközelítésben. Egy nagyon sok elemből álló fejlesztési fán indulhatunk el négy irányba, ezek mindegyike nélkülözhetetlen a versenyképesség növeléséhez. Azonban a valódi mélyvízbe a motor elemeit érintő szabályrendszer hozadékaival merülünk csak igazán bele. Figyelnünk kell az energia-visszanyerő rendszerek elhasználtságára, a turbó állapotára és az akkumulátorokra is. Ha olyan elemeket cserélünk, amelyek a parc fermé szabályok megsértésével járnak, akkor készülnünk kell egy pár helyes rajtbüntetésre, de akkor is bajba kerülünk, ha egy adott alkatrészből többet használtunk, mint amennyi egy szezonban megengedett. Mindezek mellett maga a verseny csak egy kis szelete a munkánknak, de annál nagyobb élvezet jól teljesíteni rajta! Ha úgy éreznétek, hogy valami hiányzik, akkor az egyik legfurcsább dolog már rögtön az első hétvégén megtörténik veletek. Elétek fog állni egy öltönyös, egyértelműen gazdag piperkőc, akit a drága jó Emmánk szervezett valahonnan. Vezetnünk kell a már említett régi versenyautókat olyan eseményeken, amelyeken más gazdag úrvezetők tapossák a pedált. Ki ne ismerné Marie Laursent, Wilhelm Kaufmannt vagy akár Alain Forestet? Melyik csapatfőnök ne örülne annak, ha tehetséges pilótája show jellegű, de igen gyors autóversenyeken viszi vásárra a bőrét? Jelzem, a mezőny többi tagja ettől távol fog maradni, de nekik ezek a minifeladatok nem is fognak kioldódni a főmenüben!

ÉRTÉKELÉS

A kellően komplex, de mégsem nagyon nehéz karriermód tökéletesen alkalmas arra, hogy átéljünk vele pár igazán izgalmas futamot.

TÁLALÁS: **77%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO
Részletes karriermód, sok régi autó és néhány versenypálya alternatív útvonallal.

KONTRA
Az AI még mindig képes bután viselkedni, a kirakatversenyek nem éppen életszerűek, és a retró járgányokon nincsenek gumimárkák.

83%

JÓL SIKERÜLT AZ IDEI SZEZON, A VILÁGBAJNOK, ÚGY TŰNIK, VERHETETLEN. JÖVŐRE VAJON LESZ, KI LEKÖRÖZZE?

NEM TEREMSPORT

Az időjárás szimulációja is sokat fejlődött, leginkább esős időben vehető ez észre, amikor alábbhagy a csapadék intenzitása. Nem kezd el olyan drasztikusan száradni az ideális ív, de az autók által még érintetlen vizes útfelület tökéletesen elkülöníthető lesz szabad szemmel is. Ennek fontossága akkor értékelődik föl, amikor a mérnökünk figyelmeztet a túl meleg abroncsokra, és keresnünk kell a pocsolyákat. Ez persze nem jelent nagy fellendülést, az átvezető animációk is nagyrészt teljesen megegyeznek az F1 2016-ban látottak minőségével. Nagyon jó szórakozást nyújtanak a bajnokságok is, egyaránt rengeteg érdekes variációt vonultatnak fel modern és klasszikus autókra. Fontos hozzátenni, hogy régi autók esetén a bajnoki pontozás is a régi szabály szerint alakul, magyarul az első helyezett csak 10 ponttal fog gazdagodni. Az AI agresszivitásáról azonban igen sokat tudnék mesélni, mert a robotpilóták sajnos nem csillapodtak annyira, mint ahogyan azt sokan szerették volna. Egy apró hiba után ellenfeleink képesek belemenni a lehetetlen előzési kísérletekbe is, majd ennek sikertelensége következtében hosszú métereken át tolni minket, hogy aztán mi is kapjunk érte időbüntetést.

HALÓ! JÖVŐRE HALO.

Ha kicsit az érzelgősség irányába akarnám vinni a dolgot, akkor most mindenkit arra bíztatnék, hogy tegye el a steames könyvtárába az F1 2017-et, mert valószínűleg ez lesz az utolsó játék, ahol még a biztonsági előírásoknak nem része az ún. glória, és ki is fogunk látni az autónkból. Hogy mi lesz azután a fő irányvonal? Ezt sajnos nem tudom megjósolni, de mivel a Codemasters most épp az esportok felé kacsintgat, talán az online rész ráncba szedése lesz a 2018-as etap jussa...

Kimi arcát nem volt nehéz lemodellezni: amíg a grafikusok rajzolták, az animátorok szabadságra mehettek.

MANUÁLIS RAJT

Nem is annyira tipp, mint inkább üdvözítő újítás a manuális rajtolás megjelenése. A módszer pofonegyszerű, a DiRT 4-ben már használhattuk is kézifékként. Egyszerűen csak nyomva kell tartani egy gombot, amelynek felengedéséig el kell érni egy optimális fordulatszámot a motorunknak. Ha már elérte a maximumot és a lámpák is kialudtak, egyszerűen csak engedjük fel a kuplungot, az autó máris elindul.

NE SETUPOLD TÚL MAGAD!

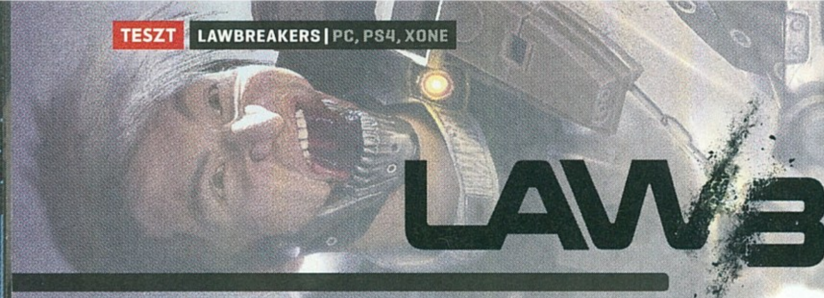
Karrierünk teljesítéséhez úgy gondolom, hogy bőven elég az 5 beállítási sablon közül állítgatnunk a számunkra ideálist. Nagyobb mélységekben csak akkor lesz rá szükségünk, ha valamely online fronton szeretnénk megmutatni tehetségünket. Ilyen a Time Trial vagy a folyamatosan változó Event kínálat. Van elég dolog, amire figyelni kell, a mérnök végezzen csak el mindent a címszavak alapján, amit mi kérünk tőle.

ADJ HELYET MELLETTED!

Sajnos az AI most is kicsit furán kezeli azt, ha előtte haladunk. Nem feltétlenül veszi figyelembe, hogy éppen milyen irányú kanyar fog következni, amikor megkezd egy előzést. Az egyik lehetőség az, ha helyet hagyunk neki, de kellő közelségben maradva ellentámadást indítunk, vagy jól összetörjük magunkat és jöhet a flashback (visszatekerés) funkció. A legjobb persze az, ha időben zárjuk az íveket.

KÉNYES GUMIK

Az abroncsok megkímélése egy fokkal nehezebb lett az F1 2017-ben. A szabadedzések alatt a tavalyinál is nehezebbnek éreztem az optimális mederben tartani a kopás sebességét. Korábban nem volt ennyire érzékeny az indokolatlan rázókő használatra, vagy akár egy intenzívebb kigyorsításra. Szóval inkább egy kicsit ésszel, mint erővel, és akkor kevesebbszer fogunk a csúszka piros felébe elmozdulni a lila helyett.



LÓTÖRŐK ANTIGRAVITÁCIÓBAN

LAWBREAKERS

[ÍRTA BŰJTI] Cliffy B. elhagyva a jól megszokott közeget és az Unrealt más irányba indult... vagyis éppen ellenkezőleg, hiszen új csapatának játéka sem koncepciójában, sem az egyéb összetevők terén nem próbál igazán nagy frissítést hozni a zsánerbe, inkább csak a bevált igényeket szolgálja ki.

Nem sokan vannak (talán olvasóink között sem), akik a 20-40 közötti játékosok közül nem a Quake vagy az Unreal társaságában, LAN-partik közepette kezdték az ismerkedést a kimondottan többjátékos műfajjal. Cliff Bleszinski ebben elég komolyan kivette a részét az Epic Games kötelékében, ahol még a Gears of War korai epizódjaihoz is köze volt. Aztán ugye nemcsak a narancsot, de a banánt is könnyen meg lehet unni, Cliffy B. is kirepült a családi fészekből, hogy a Boss Key imázsát kezdje öregbíteni egy minőségi, mégis újat is mutatni képes kompetitív akciójátékkal, amely persze nem esett messze a fájától. Hogy, hogy nem, időközben azért történt némi változás a piacon, ami pedig elsőre még jó gondolatnak tűnt, az röviddel később már nem minden téren mutatott fel formabontó ötleteket, köszönhetően annak, hogy a Blizzard az Overwatchcsal robbantott hatalmasat, közben meg ott van a két nagy visszatérő, a Quake és az Unreal képében. Szóval kicsit önmaga ellenségévé vált a Boss Key, mikor ilyen kemény fába vágta a fejszéjét, az meg szintén nem vált a megjelenés előnyére, hogy abban az időszakban sikerült vízre engedni a csapat első hajóját, amikor a tavalyi, hasonló körülmények között megszületett Battleborn már befürdött egy ilyen próbálkozással. Ha azt mondom, hogy a LawBreakers hasonló útra lépett, talán nem okozok vele nagy meglepetést, és ez kicsit szomorú, mert a játékmenet egyébként pont, mint ott, itt is szórakoztató... legalábbis egy darabig. Ismételten: pont, mint ott.

ADATOK

KIADÓ
Nexon America Inc.

FEJLESZTŐ
Boss Key Productions

MŰFAJ
online akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.07.

ÁR
Steamen 30 euróba kerül, avagy nagyjából 9100 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Extreme QX6850 vagy AMD A8-3870kCPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 660/AMD Radeon 7870 VGA, 35 GB hely.

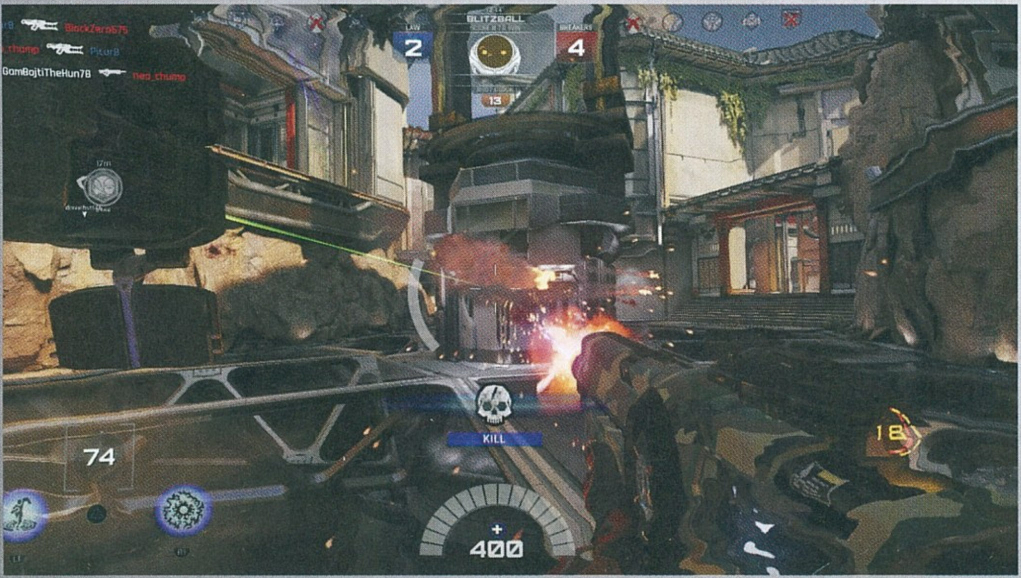
„A Napra lehet nézni, de már nem..." Energiasugaram egyszerűen leolvasztotta a vidám delikvens arcáról a bőrt, így már csak egy koponya maradt a nyomán.

„BRÉKING DÖ LÓ, BRÉKING DÖ LÓ"

Valaki túl sok Judas Priestet hallgathatott, mikor megalkotta a LawBreakers ötletét és megírta a címét, mert bár az eredetileg BlueStreak kódnéven futó alkotás nem kínálja tálcán a megkapó történetet, aminek hála jobban elmerülhetünk világában, az alapfelvetést konkretizálva egyértelmű a bűn és a rend harca. Így tehát ott van a törvény és a rendbontás a kilenc-kilenc alapjaiban megegyező hőssel, akik aztán az objektívaalapú játékmódokban igyekeznek borsot törni egymás orra alá. Mindez remek mókának tűnik, a látványért a fejlesztők által már jól ismert és nagyszerűen alkalmazott Unreal motor felel, a hipergyors akcióért pedig Cliffy B.-nek sem kell a szomszédba mennie. És pontosan itt jön be a képbe az, ami miatt a LawBreakers nem nevezhető Overwatch-koppintásnak, hiába is az első és második ránézésre.

Merthogy az Overwatch ellenében a Boss Key játéka rendkívül gyors és kevésbé taktikaigényes. Sebessége inkább a Call of Duty és a Destiny világát idézi meg a korai klaszszikusok (avagy a már emlegetett Quake és Unreal) mellett. A minden egyes térképen megtalálható antigravitációs pontok pedig igen fontossá teszik a repkedést, a levegőben is megfelelő manőverezést, ami viszont a célzásra, illetve a rendkívül hangsúlyos tűzpárbajokra is rányomja a bélyegét. Ezek a kupola alá zárt helyek megszüntetik a gravitációt, tehát belépve mindenki repkedni kezd, hatalmas magasságokba emelkedik, akár a levegőből is pillanatok alatt osztja a halálos lövéseket.

Egyébként viszont alapból gyorsabbak a karakterek, mint a Blizzard okos hentelésénél, elvégre, míg a fő attrakció ezúttal is a személyre szabott ulti, ami képes többeket is a pokol kénköves mélyére küldeni, a szimpla és az alternatív tűzerő, valamint a segédfegyver mellett inkább rásegítő képességeket lehet elérni. Főleg gyorsítást, repkedést, támogató extrákat (életerőt töltő drónok a felcsernél, az ellenség körvonalait jelző hullámok a párbajhősnél és a többi) sikerül így összehozni, ami szokás szerint ütős támadóerőt hozhat, ha mindenki kivárja a másik feltöltődését. Itt azért kicsit belép a képbe a taktikázás, de sajnos ez (sem) megy olyan jól a LawBreakersnél, hiszen a karakterek kiválasztásánál nincs előírás (Overwatch esetében ugye alaposan meg kell fontolni a csapatösszeállítást), sőt maga a játékmenet sem annyira az x üti y képességeit kártyatechnikára van felfűzve. De mindez csak a jéghegy csúcsa.



KEVÉS ÉS EGYSZERŰ

Első körben tényleg az a probléma, hogy nem árt összefogni és összedolgozni a kevéske cél eléréséért, de komoly taktikázásra még ismeretlenek oldalán sincs szükség. Párommal jó pár estét átjátszottunk, a korábbi tapasztalatokkal és más játékokban szerzett tudásunkkal még úgy is gyorsan sikerre vittük a csapatot, hogy a többiekre fittyet hányva párosban stratégiáztunk, mit és hogyan oldjunk meg, aztán a többiektől, ahogy esik, úgy robban cafatokra alapon vártuk a támogatást. Természetesen itt is és Helix) – becsúszva és szélsebesen rohanva pillanatok alatt megszerezhetik az eltulajdonítandó tárgyakat.

Utóbbiakból van ám bőven. Az Overcharge módban egy elemet kell ellopni a pálya közepéről, amit aztán a csapat a saját bázison tölthet maximumra (ha ellopják, nem kell újrakezdeni a töltést, elég az elért állapotról folytatni, így 99% környékén is megfordítható az állás). Az Uplink is hasonló, csak itt adatok letöltéséről van szó, míg a Blitzballban a labdát kell bevinni... az ellenség bázisának

Cliffy B. almája nem esett messze a fától, azonban az eredeti csapat nélkül nem is olyan ízes a gyümölcs.

vannak olyan hősök, akiknek a jelenléte igen fontos, tulajdonképpen eldöntheti a csaták kimenetelét, de akár nélkülük is lehet érvényesülni. Tokki és Feng (Battle Medic) például önfeláldozó kasztot képez, elvégre inkább a többiek gyógyítására helyezik a hangsúlyt, ellenben gránátvetőjükkel mindketten komoly pusztítást végezhetnek. A Juggernaut (Aegis és Nash) pedig leginkább akkor segít a jelenlétével, ha valamit védeni kell, hiszen ideiglenes pajzsot lerakva akár a szűk járatokat is lezárhatja, felhúzott páncélzatával pedig sokáig bírja a strapát, miközben shotgunjával szépen aprítja a támadókat. Ha pedig a gyorsaság az elsődleges szempont, akkor ott az Assassin (Hallion és Kitsune) vagy a Wraith (Deadlock központi területére. Az Occupy egy, adott időközönként változó helyű terület elfoglalásáról szól, míg a Turf Warban három állandó pont megszerzése a cél. Éées, ennyi. Nem több, nem kevesebb, öt játékmód áll rendelkezésre az összesen nyolc, egyébként viszonylag hasonlóan (oldaljáratok, középső nagy aréna) kialakított térképen, ami elég kevés. Pláne, hogy kettő-kettő (Overcharge és Uplink, Occupy és Turf War) eléggé hasonló, alapjaikban megegyeznek. Ha mindehhez hozzávesszük a komolyabb taktika hiányát, a kisebb és nagyobb bugokat, hibákat, akkor egyértelmű, miért nem lehet kiemelkedő a játék.

KÁR VOLT VÁLTOZTATNI

Pedig a LawBreakers egyébként sok esetben nagyon szórakoztató, élvezetes és hangulatos, a gyors játékmenet remekül passzol hozzá, hozza a régi multik jellemzőit és erejét, jók a hősök beszólásai (sok mindenre reagálnak), többnyire jók a képességek. Kár, hogy néha leesik a képfrissítés, hogy az elem száz százalékra töltése után még 20 másodpercet is lehet várni, ami két nagy támadásra is elég, vagy hogy egy-egy ulti elnyomása néha hiábavaló, ha másodpercekig kell várni a fegyver elsülését, amely időintervallum során a teljes küzdelem átalakulhat. Esküszöm, odáig lennék a LawBreakersért, ha egy picit összeszedettebb, összetettebb, vagy ha legalább az eredeti tervek szerint ingyenes játékként jelenik meg.

Mert igen, volt szó F2P rendszerről, amit a megnyitható, külsőségek terén lényeges ládák (ruhák és fegyverskinek ritkasági fokozatokkal, emblémák) bevétellel támogathattak volna meg. Talán a játékosszám is nagyobb volna, bár szerencsére nem volt olyan, hogy sokat kellett volna várni a meccs kezdetére. Így is lehet játékbeli pénzt vásárolni, nem értem, az miért nem volt elég. Persze a 30 eurós ár még visszafogottnak mondható, de sokkal nagyobb sikereket érhetne el a Boss Key alkotása, ha bárki játszhatna vele, mivel igazán egyedi összetevőket úgy sem tud felmutatni. És ez talán a legnagyobb problémája, pedig egyébként tényleg szórakoztató. Pont, mint a Battleborn volt tavaly. Lám, az is hogy végezte.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Hangulatos, néhol látványos, egészen gyors multiplayer őrület, aminél a hősök és a kiegészítők egy darabig elfedik a hibákat és hiányosságokat.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

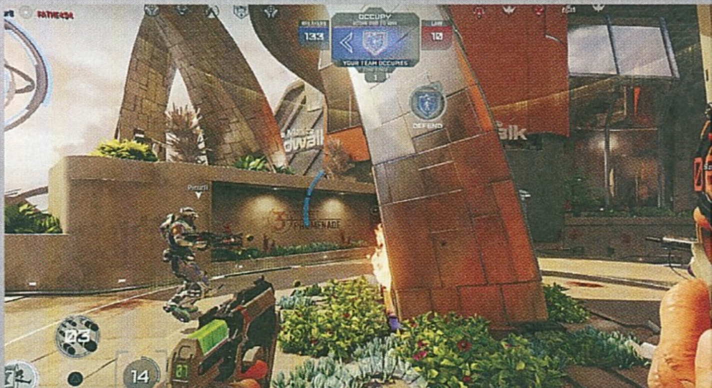
Az elérhető játékmódok jól működnek, a karakterek között is mindenki megtalálhatja a neki valót, kis adagokban csepegtetve azért sokáig kitarthat, ráadásul nem drága.

KONTRA

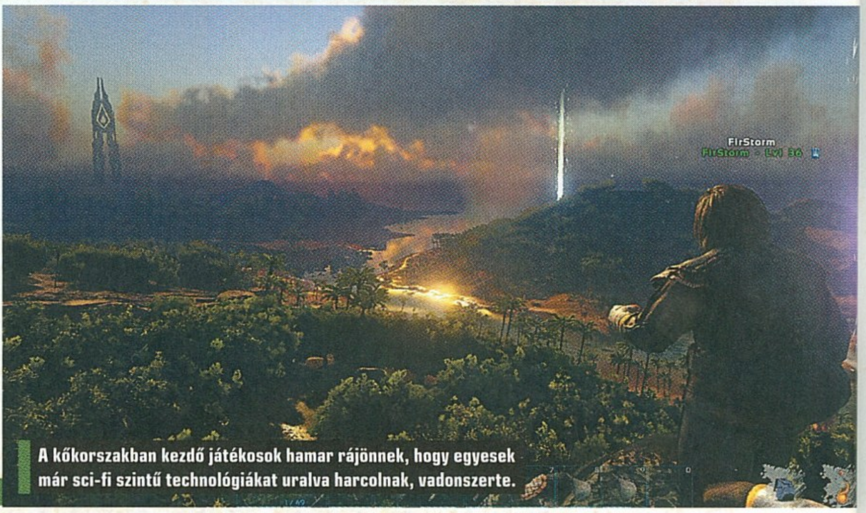
Nem elég összetett, nem elég változatos, nem is elég egyedi. Jó kis játék, félre ne értsétek, csak éppen nem emelkedik ki eléggé, miközben elég erős a mezőny.

74%

Böjti a párját védi, ő meg a központi magon töltődő elemet, így egyértelmű a csapatmunka, ami viszont ebben a játékban is szükséges.



KORÁN ÉRKEZETT BÁRKA



A kőkorszakban kezdő játékosok hamar rájönnek, hogy egyesek már sci-fi szintű technológiákat uralva harcolnak, vadonszerte.

[IRTA **WILSON**] Gyűlölöd vagy utálod, de egy dolog biztos: már hallottál róla. Két év után végre elérte az 1.0-s állapotot az ARK: Survival Evolved, minden idők egyik legsikeresebb túlélős játéka, amely a világon szinte minden akar lenni egyszerre, de igazán semmiben sem jeleskedik. Ennek ellenére keresve sem találhatsz nála jobbat!

Negyvenmillió dollárral lerendezni egy kínos ügyet, két következtetést von maga után. Egy: sokkal több volt a vádlott tárcájában, mint amit kénytelen volt kiszedni onnan. Kettő: tényleg volt egy ügy, amit le kellett zárni. Nem nevezhető mindennaposnak a lopás és a szerződésszegés vádja a videojáték-iparban (a Trendy Entertainment szerint egykori kreatív direktoruk, Jeremy Stieglitz azelőtt ment új stúdiójához, hogy lejárt volna az ezzel kapcsolatos tilalma, ráadásul magával vitt egy csomó Trendy-fejlesztőt is), és valószínűleg sosem tudjuk meg, melyik félnek is volt igaza. De az biztos, hogy a Trendy Entertainment és a Studio Wildcard hajcihője sokáig emlékezetes marad – már csak azért is, mert remek indikátora annak, hogy hova is nőtt az a műfaj, amely 2008-ban még csak egy pocakos svéd fejlesztő dédelgetett álma volt, mára viszont dollármilliókat termelő üzletág, ahol vannak a nagyon nagy ágyúk, és vannak a végtelen létszámban elérhető aprócska halak, akiknek a nevét vagy soha nem ismerjük meg, vagy a lehető leggyorsabban el szeretnénk felejteni. A Survival Evolved egyértelműen az első kategóriát erősíti, hiszen ez az a túlélős cucc, amely egy hónap leforgása alatt egymillió embert tudott behúzni, másfél év alatt pedig már bőven hat milliónál járt – és ha elővesszünk egy számológépet, beszorozzuk ezt a kedvező árazásával, rögtön rájöhetünk, honnan is tudott csak úgy 40 millió dollárt előkapni a fejlesztőcsapat feje, hogy egyszer és mindenkorra elhajtsa korábbi munkáltatóját.

ADATOK

KIADÓ
Studio Wildcard

FEJLESZTŐ
Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios, Virtual Basement

MŰFAJ
túlélős akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.29.

ÁR
Steamen 59,99 euró (kb. 18 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400/ AMD FX-8320 CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 670 2GB/AMD Radeon HD 7870 2GB VGA, 60 GB HDD.

NEM SPÓROLTUNK SEMMIN

A dínók, és persze a túlélős játékok után ugyanis nagy a kereslet – más magyarázatot elég nehéz lenne találni arra, hogy az ARK a megjelenésekor miért robbant akkorát, és miként tudott egy újonnan alapult csapat nem csak egy ennyire meghatározó játékot csinálni, de összesen bő 3 évet ülni rajta anélkül, hogy közben a csúcsra járatták volna az olyan pénznyomó eszközöket, mint a merchandise vagy a spinoff termékek. Bár soha ne mondd, hogy soha: ki tudja, mikor érkezik az ARK világát használó kártyás RPG...

> Az ARK-ra hosszú ideig kellett várni, de megérte, hiszen egy páratlanul sokszínű műfajkavalkád lett.

Ez az elsöprő siker annyira persze nem érthetetlen, ha azt nézzük, hogy az ARK alapvetően egy olyan téma felé nyúlt, amely érthetetlen módon valahogy mindig elkerülte a játékipar figyelmét. Dínós játékból, pláne az őskort idéző környezetben nem nagyon akadt több egy-kettőnél az elmúlt 30 évben. Pedig a Jurassic Park után kirobbant, több generáció gyermekkorát meghatározó dínó lázból ítélve még mindig elég sokan felkapják a fejüket az ősállatok hallatán, főleg, ha azokat szó szerint meg is lehet nyergelni.

Az ARK alapvetően azért mégiscsak egy túlélős játék, méghozzá abból is a lehető legtradicionálisabb: szinte anyaszült meztelenül ébredünk fel egy hatalmas, több négyzetkilométeres világban (vagy világokban, lásd a 3. oldal keretes írását), egész pontosan egy szigeten. Testünkön fehérnemű, szemünk előtt a teljes szabadság, körülöttünk idegen és agresszív lények, hasonló tulajdonságokkal rendelkező, ember irányította játékosok, és az időtől függően az égen vagy a tűző Nap, vagy a fagyos Hold. Nem éppen olyan alapfelállás, amely láttán bárki vidám mosollyal áldaná a szerencséjét, de hát ebben a műfajban ezt már megszokhattuk; itt mindenért meg kell dolgozni.

A MUNKA HŐSE

Ebben a világban ez hatványozottan igaz, hiszen már az első kőbunkóhoz is puszta kézzel kell kirázni a legközelebbi fából az anyagot, a növényekből a rostokat, a bokrokból a bogyókat, a földről a kavicsokat, a sziklákból az ércet és a kovakövet, mindezt a végtelenségig ismételve. A kraftoláshoz itt is receptek szükségesek, ezeket viszont nem wikiről kell kilesni, vagy összevissza kísérletezni: az ARK egy rendes, RPG-szerű rendszert használ, ahol

TIPPEK, TRÜKKÖK

ŐSEMBERSÉG

Az első dolgod az indulást követően mindenképp egy fa püfölése legyen: bár ha puszta kézzel vágsz neki, sajnos sérülni fogsz, de ez egy olyan áldozat, amit meg kell hoznod a túlélés érdekében. 10 nádra, 1 faágra és 1 kőre lesz szükséged a kőbalta összerakásához, amellyel már sokkal gyorsabban, és ami fontosabb, sérülés nélkül gyűjtheted tovább a nyersanyagokat. Ha eltört az eszköz, rögtön javítsd meg!

HIDRATÁCIÓ

Hiába van baltád, azt se lenyelni, se megnyalni nem tudod (legalábbis egyik sem ajánlott), a tested viszont azonnal sikítani fog némi víz és valamiféle étel iránt. Az evés és az ivás folyamatos probléma, amit mindig orvosolnod kell. Szerencsére egy patak vagy egy tó meg tudja oldani a hidratációt, az evés viszont már komplexebb. Kezdetben puszta kézzel szedj bogyókat a bokrokról, és igyekezz azokkal boldogulni!

EGYÉL!

A bogyókból sem szabad mindent megenni, hiszen van, ami elaltat, míg más megmérgezhet. Sokkal több tápanyagot nyerhetsz ki az állatokból. Próbálj Coel halakat, vagy Dodókat levadászni: ha meghaltak, nyers húst szedhetsz ki belőlük. Ezt ne edd meg magában, készíts tábortüzet és süsd meg! Ügyelj arra, hogy az inventorydban található bogyók, illetve a hús képes megrohadni, különösen, ha nem táskában cipeled őket.

HARCOLJ!

Bár nagy hülyeségnek tűnhet, szinte anyaszült meztelenül harcba bocsátkozni, valójában így lehet a leggyorsabban az első pár szintet megszerezni. Készíts lándzsákat, és keress dilofoszauruszokat. Nem annyira nehéz legyőzni őket, cserébe viszont nagyon sok tapasztalati pontot kaphatsz. Azért is használj lándzsát, mert ezzel tisztes távolságot tarthatsz az ellenfeledtől, így kisebb eséllyel szedsz be komolyabb sérülést.

FEJLŐDJ!

Talán mondani sem kell, de a szintlépésekkel tapasztalati pontot kapsz, amivel újabb recepteket nyithatsz meg. E nélkül nemcsak, hogy boldogulni nem tudsz, de kraftolni sem, hiszen a tárgyak – a ruhák, a fegyverek, az épületek – összerakásához ismerned kell azok engramjait. Nem feltétlenül kell a világon mindent megnyitnod, de azért próbálj egy fontossági sorrendet felállítani, és e szerint haladni.

RÁSEGÍTÉS

Ha körbe tekintesz a tájon, nagy eséllyel fényoszlopokat fogsz látni, méghozzá különböző színekben. Ezek mindig supply dropokat jelölnek, azaz olyan ládákat, melyekben hasznos eszközöket találhatsz. A fényoszlop színe jelzi, hogy milyen szinten kell lenned a láda kinyitásához. 3. szinten már elérhetők a fehér droppok, a zöldhöz a 15. szint kell, míg a piroshoz a 60. Ne hagyd kárba veszni ezeket az ingyenes segítségeket!

ÉPÍTKEZZ!

Habár az elhalálozásod követően visszamehetsz a hulládhoz összeszedni a korábbi tárgyaidat, azért nem végtelen a kapacitásod. Próbálj minél előbb összeszedni annyi alapanyagot, amellyel elkészíthetsz egy ládát, ide pakolva a felesleges vagy túl nehéz dolgaid. Egy ággyal respawn pontot hozhatsz létre, de ha biztosra akarsz menni, rögtön kezdj neki egy nádból készült kalyiba felhúzásának. Nem fogod megbánni!

Ki mondta, hogy a vadonban csak veszedelmes szörnyetegek garázdálkodnak? Íme Muszmusz, wilson kedvenc kisállata.

a szintugrások tapasztalati pontokat nyitnak meg, amikből permanens útmutatók vásárolhatók. Ilyen a balta, a tábortűz, az alapvető ruházat, a nádból készült fal és ajtó, egy hálózsák, vagy a legmagasabb szinten az automatizált gépágyú és a high-tech páncél.

Karakterszintből jelenleg 100 van, de az alájuk beosztott több tucatnyi engramnak akkora az engram pont igénye, hogy szó szerint több száz óra kell ahhoz, hogy akár csak távoli látótávolságba kerüljünk a fejlesztés felső plafonjával. Már csak azért is, mert az ARK világában két dolog állandó: a folyamatos halálozás és a grindelés. Előbbi azért is kellemetlen, mert olyankor azonnal bukunk mindent, szó szerint nulláról kell újrakezdeni a kalandot (szerencsére vissza lehet menni a hullánkhoz az otthagyott cuccokért), utóbbi pedig azért, mert az ARK legnagyobb problémáját jelenti: mindenhez irreálisan sok idő kell, a játékidő legtöbb részét nem a legnagyobb attrakció, a saját lénypark megszerzése és használata teszi ki, hanem az odáig vezető út. Ebben a műfajban ez egyáltalán nem szokatlan, de az ARK egyértelműen a leginkább időigényes túlélős játék, ami a piacon van, és nagyon szűk marokkal méri a sikerélményt.

Ez elsősorban oda vezethető vissza, hogy abszolúte semmi támpontot vagy útmutatást nem ad az időnként felbukkanó egy-két soros tippeken kívül. Bár a főmenüben akad egy, az alapvető tudnivalókat elmagyarázó, statikus képekből álló tutorial, de ezenkívül abszolúte semmi segítséget nem kapunk, úgy kerülünk a vadonba, hogy azt sem tudjuk, melyik a bal és a jobb kezünk, amit csak tetéz, ha a spawnolás pár vad és 10-15. szint alatt legyőzhetetlen ellenfél közé dob. A sikerért, a túlélésért egyszerűen meg kell küzdeni, és az első pár órára jellemző tanulóidőszakot összeszorított fogakkal kell túlélni – utána viszont olyan élmények jönnek, amiket egy másik hasonszőrű játékban sem lehet megtalálni.

FALON NYÚL

Lovagoltál már dinoszauruszon? Volt már egy egész falunyi saját őslényed? Itt lehet: az ARK tulajdonképpen több játék egyszerre. A felszínen és a szíve mélyén a túlélésről szól, de közben vannak benne RPG elemek, egy közepes minőségű, de sok lehetőséget tartogató építős rész, klán-alapú csatározások ostromokkal megfűszerezve a PvP-szervereken, lénytenyésztés és nevelgetés, legyőzésre váró bossok, felfedezésre váró ősi barlangok és titkok, mindez egy az együttműködést, összedolgozást

CSAK EGY MARADHAT...... OTT VOLNA

PUBG még a nagy PUBG láz előtt. A Wildcard 2016 márciusában próbálta meglovagolni az ekkor még nem annyira dúló battle royale lázat, méghozzá az alapjátékról leválasztott, önállóan futó, ingyenes játékkal, a Survival of the Fittesttel, melyben 72 fő próbált túlélni egy szabadon skálázható küzdelemben, egyedül vagy akár hatfős csapatban, 30 perces vagy akár 3 órás játékidővel, és persze az ARK olyan ismertetőjegyeivel, mint a meglovagolható szuperlények, valamint a kraftolásra kihegyezett játékmenet. A próbálkozás nem jött be, a SotF sosem vált sem szenzációvá, sem igazi esport-kompatibilis játékká, így augusztusban bezárt az egész, és visszatért az alap ARK-ba, így az, aki mindenáron dínósított battle royale-ra vágyik, kénytelen megvásárolni az egész, most már 60 euróba kerülő csomagot.

díjazó keretbe foglalva. Ha pedig az idő felemésztéséről van szó, nem kell messzebb menni a több mint 100 lénynél, akiket már megismerni is több hét lesz, hát még elfogni és megszelídíteni. Természetesen nem lehet minden kreatúrára nyerget húzni, de hús- és növényevő is beterelhető a karámba. Először a célállatot le kell pofozni, benyugtatózni, majd addig etetni, míg nem megenni vagy eltaposni akar, hanem kezes bárányként lesi ura és parancsolója minden utasítását. Onnantól kezdve hátasaink az elsődleges és a leggyorsabb közlekedési eszközként funkcionálnak (földön és a levegőben egyaránt), de remek málhás szamarak is, ha pedig támadásról van szó, egyszerűen nincs párjuk.

Ha igazán meg akarod ismerni az ARK világát és a benne rejlő lehetőségeket, jobb, ha minimum egy ismerősöddel az oldaladon vágsz neki, máskülönben nagyon gyorsan kieshetsz a néha irritálóan nehéz, és felfoghatatlanul unalmas mókuskerékből. A csapatban való portyázásnak számtalan előnye van, a gyorsabb nyersanyagszerzéstől kezdve a nagyobb támadóerőn át egészen az olyan komolyabb jutalmakkal kecsegtető akciókig, mint az ostrom vagy a rablás. Erre csak a PvP szervereken van lehetőség, ahol minden lerakott épület, minden

„TOVÁBBI ARK KALANDOK”

Egyáltalán nem meglepő, hogy az ARK-hoz is elérhetők kiegészítők, ám a csapat elkövette azt a hibát, hogy erre az útra már a korai hozzáférés alatt rátereIték a játékot, elképesztő botrányt robbantva ki ezzel. Pedig az ARK kiegészítői tényleg iszonyatosan jók, ráadásul háromért fizetni sem kell.

SCORCHED EARTH

A jelenleg elérhető egyetlen fizetős bővítmény a kínálat legtartalmasabb darabja, amely nemcsak egy teljesen új térképet, de egy teljesen új témát is kínál. A helyszín egy brutális hőségtől sújtott, hat régióból álló sivatag, ahol kanyonok, hegyek, oázisok és homokdűnék között kell megdolgozni a túlélésért. Temérdek új lény (sárkányok is!), 50 új tárgy, és olyan új természeti jelenségek, mint a geomágneses- és a homokvihar, vagy hőhullám várja az új kalandokra éhes Ark-játékosokat. A megszerzett javak, az új eszközök nem vesznek kárba, a Sziget és a Sivatag között szabad az átjárás, bármikor át lehet menni egyikből a másikba.

RAGNAROK

A teljesen ingyenes Ragnarok a Scorched Earthhöz hasonlóan kínál egy vadonatúj, a viking legendák inspirálta világot. A 144 négyzetkilométeres térkép minden elképzelhető élményt egybegyúr, a jéghideg hegytetőktől kezdve a vulkánokon át egészen a zöldellő mezőkig és az óceán mélyéig. Építs házakat a fák lombjai közé, fedezd fel a saját ökoszisztémával rendelkező óceánt, szelídítsd meg a sivatag lényeit, járd be a föld mélyén található, temérdek kincset tartogató barlangokat, vagy küzdj meg a rivális klánokkal a hatalmat jelentő földért, és a véges mennyiségű nyersanyagokért. Ha már meguntad a Szigetet, irány Ragnarok!

PRIMITIVE+

Amennyiben nem érzed a témába illőnek a magasabb szinteken található modern lőfegyvereket, vagy épp a futurisztikus felszereléseket, akkor mindenképp tegyél egy próbát a Primitive+ moddal, amely kihajigál minden fiktív játékszert, és kizárólag az emberiség által ténylegt használt technológiát engedi bevetni. Több mint 100 primitív építmény, 11 egyedi fegyver, 40 új nyersanyag, 60 új recept vár a felszín alatt, de most már akár kereskedhetsz is a többi túlélővel, sőt létrehozhatsz olyan településeket, ahol a diplomáciának és a gazdaságnak legalább akkora szerepe lehet a boldogulásban, mint az élet-halál harcnak.

THE CENTER

A szintén teljesen ingyenes, tavaly májusban megjelent The Center egy komplett térképbővítmény. A 70 négyzetkilométeres terep az alap Sziget közel dupláját kínálja, Tolkien-világát idéző színkavalkáddal és területekkel. A teljes egészében kézzel összerakott világ lávabarlangokkal, lebegő szigetekkel, gigantikus vízesésekkel, föld alatti barlangrendszerrel vár, sőt az óceánban található gigantikus légbuborékokba még akár komplett települések is rakhatók. Hogy miként boldogulsz a víz alatt, az már csak rajtad múlik – egészen biztos, hogy a The Center is alaposan meg fog dolgoztatni, még akkor is, ha már mindent kihoztál a Szigetből.

megszerzett loot, és persze minden ember szabad préda – egy zár, egy komolyabb védelmi rendszer sem tudja az örökkévalóságig elzárni egy rosszakaró elől a megszerzett javakat. Sajnos a PvP emiatt csak és kizárólag a veteránoknak ajánlható, akiknek nem feltétlenül jelent akkora problémát az eltulajdonított tárgyak, a lerombolt épületek visszaszerzése és helyreállítása. A masszív játékosszám miatt órák alatt el lehet veszíteni mindent, ami egy ennyire időigényes játék esetében elég nehezen tolerálható dolog. Arról nem is beszélve, hogy a korai hozzáférés alatt a csalás is komoly problémát jelentett – aki biztosra akar menni, a több ezer szerver közül mindenképp a hivatalosakat használja, már csak azért is, mert úgy a nehezen felfejlesztett karakterét sem veszíti el egy átgondolatlan wipe során. Elvégre az engramok újranyitása a végleges szint eléréshez szükséges közel 7000 engram pont fényében valóságos rémálom lenne, főleg azoknak, akik elérték a végjátékot, ahol megnyílik a teleportálás, a jetpackkel való közlekedés, a futurisztikus testpáncél, és minden olyan játékszer, amely éket ver az amúgy is ambivalens téma építőelemei közé, az őskorszak, az őslények és a térkép közepén található high-tech torony egyvelegébe.

KALIFORNIAI ÁLOM

Fogást pedig ezen túl is könnyedén lehet találni, hiszen a Wildcard az évek során bebizonyította, hogy vagy részeg tengerészek, vagy egy vakmerő, hosszú távú stratégiával nem rendelkező kapitány kormányozza a hajóját. Minden nagyobb javítócsomag teljesen kiszámíthatatlan új bugokat hozott be; a korábban véglegesnek beharangozott rendszereket kényük-kedvük szerint hajigálták ki vagy változtatták meg teljesen; akár 24 óra leforgása alatt képesek voltak 180 fokos fordulatokat venni egy-egy kényes témát illetően; a technikai oldal instabilitását, a folyamatos teljesítménybéli problémákat az 1.0-s változatra sem sikerült megoldani. A legmagasabb beállításokkal csak a legbrutálisabb gépek birkóznak meg, de lehetőség van annyira lebutítani mindent – sőt erre a startkor még külön launcher opciós is van! –, hogy egy többéves konfiguráción, esetleg egy PS4-en is teljesen játszható minőségben lehessen nekivágni az ismeretlennek.

Őz birodalma sokat változott Dorothy távozása óta. Mostanában a Bádogember is inkább raptort akar magának szív helyett.

Természetesen mindez nem azt jelenti, hogy az ARK játszhatatlan lenne (bár a PS4-es változat szó szerint heteken át volt képes véletlenszerűen összeomlani, vagy el sem indulni...), vagy a jövőben ne foglalkoznának vele – példaértékű, hogy milyen gyakorisággal toldozzák-foltozzák –, de az biztos, hogy sokkal jobban is lehetett volna kezelni a fejlesztését és a megjelenését, vagy úgy magát az egész játékot. Szinte mindenhez érteni akar egyszerre, de igazán semmiben sem jeleskedik. Gyönyörű, de gyatrán fut. Kraftolása mély, de túlságosan egyszerű. Nyersanyagtípusból sokkal kell számolni, ráadásul akkora mennyiséggel, mint amit egy nagyobb ország igényelne. Karakterei rettenetesen néznek ki, világa viszont álomszép tud lenni. Örömmel nyúl teljesen új témák felé, ezáltal folyamatosan megújulva és visszahúzva magához, de ezért irgalmatlanul sok pénzt kér. Ambivalens, ambiciózus, botrányos és zseniális, végtelen és páratlan – olyan, amilyennek te magad látod, és amit kihozol belőle.

ÉRTÉKELÉS

Közel sem tökéletes, és évek óta hordozza magával a hibái tömkelegét, de az ARK még így is a túlélős műfaj egyik legtartalmasabb, legszórakoztatóbb darabja, amely irreálisan nagy időbefektetést követel meg, de cserébe tényleg felejthetetlen élményeket kínál.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Gigantikus térképek, temérdek tennivaló, és persze meglovagolható őslények tömkelege.

KONTRA
Irreálisan drága, borzasztó a technikai oldala, rengeteg a bug, és nagyon toxikus közösség.

80%

A POFONOK FÖLDJE
ABSOLVER

[IRTA BRYCE]

AZ IDEI AUGUSZTUST KÉT INDIE JÁTÉK MIATT VÁRTAM. AZ EGYIK A HELLBLADE, MÍG A MÁSIK JELEN TESZTÜNK ALANYA, AZ ABSOLVER. A SORS FINTORRA – ÉRTSD: CHOCHO LEFIZETETT SÜTIVEL –, HOGY AKÁRCSAK ELŐBBINÉL, ÚGY MOST IS NEKEM JUTOTT AZ A MEGTISZTELTETÉS, HOGY HELLHEIM UTÁN EZÚTTAL AZ ADAL-I BIRODALOMBA SZÁLLJAK ALÁ, ÉS VÁLLJAK A MAGYAR BR(Y)UCE LEE-VÉ.

Az Absolver a 2016-os E3-on mutatkozott be, ahol az első előzetes láttán azonnal felcsillant a szemem. Egy összetett verekedős játék, ahol egy változatos, nyílt világban tudunk kalandozni, nemcsak egyedül, hanem akár a barátainkkal is, megtámogatva mindezt szerepjátékelemekkel, és többszemélyes, egymás elleni játékmódokkal? Nem mondom, nagy fába vágta fejszéjét a párizsi Sloclap 8 fős brigádja; sajnos nem is lett minden fenékig tejfel.

NEM EGY KUNG FU PANDA

Történetünk egy fagyos, isten háta mögötti helyen kezdődik, ahol is hősünket kiválasztják, hogy aztán egy – jobb szó híján – „szellemmel" erőt adva maszkjának, átsegítsék az egykor szebb napokat is megélt adali birodalomba, hogy végrehajthassa a próbát, és a címszereplő Absolverré, azaz „feloldozottá" váljon. Ehhez mit kell tenni? El kell verni egy tucatnyi kis- és 3 nagyobb bosst, hogy végül a város tornyába belépést szerezve megverjük a nagykutyát. Ennyi. Gondolom, rájöttetek, hogy az Absolver nem a történetével próbál kiemelkedni, és a fejlesztők sem érezték szükségesnek, hogy ennél több információval lássák el az Adal világát felfedezőket. Szinte minden erőforrást a harcrendszer elkészítésére és csiszolására fordítottak rá; és de jól is tették!

BUNYÓ KARÁCSONYIG

Először is karakterünk létrehozásánál választanunk kell egy kezdő harcmodort – lifesteal, dodge vagy parry –, ami az alap védekező képességünket és kezdő statisztikáinkat is meghatározza. A fent leírt sorrend tükrözi a harcmodorok közti nehézséget is, így óva intenék mindenkit, hogy előismeretek nélkül a parryt válassza. Miután ezzel megvagyunk, rögvest az első zónában találjuk magunkat, ahol is a készítők próbálják elmagyarázni a harcrendszert.

Alapvetően arról lenne szó, hogy van egy úgynevezett combat deckünk, aminek segítségével a kezdő mozdulatainkat cserélgethetjük. Karakterünk négy különböző állásban (stance-ban) lehet, amikhez hozzárendelhetünk 1-1 mozdulatot. Vannak, amik a saját stance-ükön belül maradnak, míg mások átfordítják hősünket egy másikba, így érvén el, hogy az odarendelt mozdulatot elsüthessük, létrehozva egy teljes mozdulatsort. Ha éppenséggel nem az adott állás mozdulatát akarjuk, akkor lehetőségünk van pl. a Q és E gombokkal, a felső bal és jobb stance-ra állítani az irányzékot, hogy biztosan az a támadás következzen, amit szeretnénk. Emellett kitérhetünk vagy kivédhetjük az ellenfél csapásait – utóbbi gombjával tudjuk saját támadásainkat is megszakítani, ha hirtelen arra lenne szükségünk. Új mozdulatokra a játékban előre haladva tudunk szert tenni, akár a gép által irányított karakterektől, akár a játékvilágban szembekerülő játékosoktól. Na és hogyan? Hát harc közben! Csatáink során karakterünk felett megjelenik egy kis kör, ami az ellenfél harci stílusát hivatott megjeleníteni. Minden azonos stílus elleni csatában növekszik a kör csíkja, ami ha betelik, akkor sikeresen kitanultuk az adott harcmodort, mellyel ezután kedvünk szerint variálhatunk a már meglévő koreográfiánkon. Ezt aztán saját iskolát alapítva tovább adhatjuk tanítványainknak, azaz más játékosoknak.

Igen eredeti koncepció, amit mindössze a kimondottan szűken mért tartalom miatt nem merünk bátran ajánlani.

ADATOK	
KIADÓ	Devolver Digital
FEJLESZTŐ	Sloclap

ÉRTÉKELÉS

Egy piszkosul élvezetes verekedős játék, amit a tartalom látványos hiányának árnyéka homályosít el.

GÉPIGÉNY

Intel Core i7-950 / AMD Phenom II X4 965 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 480 / Radeon HD 7850 2 GB VGA, 11 GB HDD.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Szép látványvilág, egy igencsak komplex és jól működő harcrendszerrel...

KONTRA

... ami a rendkívül foghíjas tartalom miatt nem tud hosszabb távon lekötni.

78%

TÁVOL A MESTERI CÍMTŐL

Az Absolver első pár órája nagyon szórakoztató. Beletanulni a rendszerbe, kalandozni az Unreal Engine 4-es verziója segítségével létrehozott meseszerű világban valóban pazar, mígnem rájövünk, hogy ez az élmény nehezen tud hosszú távú lenni. Alapvetően három nagyobb terület van, amiket körbefutni sem tart tovább 14-15 percnél, így a felfedezés öröme gyorsan tovaszáll. Játékmódokkal sem kényeztet minket agyon a program, így a rövidke történeti részen túl – amit akár hárman is végigvihetünk – csak egy 1v1 arénamódot kapunk.

A Sloclap csapata szinte minden ígéretét betartotta, igaz, sajnálatomra elég vérszegény tálalásban. Jelen állapotában az Absolver inkább érződik egy korai hozzáférésű játéknak, mintsem egy teljes árú címnek, bár a fejlesztők ígéretet tettek arra, hogy nem áll meg a program támogatása, így az elkövetkező hónapokban számíthatunk újabb játékmódokra és területekre, elsőként rögtön egy 3v3-as aréna- és egy spectator módra. Aki úgy érzi, hogy már a komplex harcrendszerrel is órákig el tud lenni, az nyugodtan tegyen vele egy próbát, mindenki más pedig vagy várjon egy leárazásra, vagy pedig a további tartalmak megérkezésére.

Bryce mester pár új taslit tanít Chocho sannak, ki mit sem sejtve éppen cikkek után kiáltozik a messzeségbe.

[ÍRTA TIKA] A 2000-es évek népszerű sci-fi sorozatát megint utolérték a bitek, ezúttal egy ausztrál csapat tette rá a mancsát a Csillagközire, hogy stratégiába öntse a cylonok és emberek konfliktusát. Egy háborúét, amit hatalmas hadihajók, hordozók vívnak, nem ritkán atomtöltetekkel...

Bizonyára sok BSG-rajongó várt már egy, a sorozathoz méltó adaptációra, valami olyanra, ahol újra és újra felhangzik az ikonikus „DRADIS kontakt!" mondat, és persze rögtön odaképzelhetjük magunkat egy Battlestar hídjára, aztán lehet indítani a Vipereket! Helyben vagyunk, ez pontosan az a játék, egyetlen apró szépséghibával, ugyanis nem a sorozat idősíkjára megyünk, hanem vissza az első cylon háborúhoz. Vissza oda, amikor megszületett a legendás Galactica, és ennek a hajónak a korai sorsát is megismerhetitek, ha belevágtok a kalandba.

A Battlestar Galactica minden idők egyik legjobb keményvonalas sci-fi sorozata, egy olyan vízió, amelyet Ronald D. Moore forgatókönyvíró keltett életre egy új ciklikus teremtéselmélettel („Mindez megtörtént már egyszer, és mindez megtörténik újra."), majd teleszőtte a görög mitológiából átvett motívumokkal, és erre a koherens vázra húzta fel az emberiség maroknyi túlélőjének vesszőfutását. Az emberek számát jelző mutató hétről hétre olvadt, és ugyan a szériában megfordult pár mutatós női cylon egyed, de mégsem ezek, hanem a komoly társadalomkritikai elemek emlékezetesek. Emellett persze a címadó Galactica, a történések középpontjában álló csatahajó is kifogyhatatlan tárházként szolgált a gigászi, űrbéli ütközetekhez – utóbbiakat most külön köszönjük meg, hiszen épp ezeket a pillanatokat akarták visszaadni a fejlesztők, és előre lelövöm a poént, elég jól csinálták. Mint említettem, az első cylon háború idején kezdjük felvenni a szálakat, és hogy értsétek, kit és miért lövünk cafatokká az űrben, íme, egy rövid kivonat.

A 12 emberi kolónia az űr egy távoli pontján belépett abba a korba, amikor megalkották saját robotszolgáikat, a cylonokat, utóbbiak fejlődnek, és látva az emberek gyarlóságát, végül fellázadnak. A háborúban az egyetlen ütőkártyánk a Jupiter Project maradt, amelyben minden kolónia vállalta, hogy felépít egyet az akkori világ legnagyobb, legerősebb hajóiból (Jupiter osztályú Battlestar). A Galactica készült el legelőször, és rögtön az első küldetésén eltűnt, amikor pedig belépünk a történetbe, épp a Pycon hajója, az Athene futna ki, csak közben odaért a cylon lázadás. A kolónia vezérkarát és flottáját lezúzzák a kenyérpirítók, és csupán egyetlen állomás, egy mobil hajógyár éli túl a támadást: a Daidalos – ez lesz a főhadiszállásunk. A játékos pedig az emberiség utolsó reménye, tehát jó lenne, ha nem bénáznánk el a dolgot!

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
Black Lab Games

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.31.

ÁR
36,99 euró a Steamen (kb. 11 300 Ft).

GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB NVIDIA Geforce 460/ATI Radeon HD 5770 VGA, 9GB HDD.

A sorozatból ismerős lehet a parancsnoki híd terepasztala, amin Adama és Saul közösen tervezték a hadmozdulatokat.

HERE WE GO!

A Black Lab nem először merészkedik ezekre a vizekre, ugyanis 2015-ben a Star Hammer: The Vanguard Prophecy-vel lefektették már a saját elképzeléseiket arról, hogy hogyan kéne megvívni egy űrcsatát. Az általuk kiötlött WEGO egy olyan körökre osztott szisztéma, ahol minden kör két fázisból áll. Az első etap a parancsfázis, ekkor határozzuk meg, hogy melyik hajó hová mozogjon, milyen célpontra és hogyan tüzeljen. Majd a második, szimulációs fázisban a kiadott parancsokat valós időben végrehajtja a gép, ilyenkor már csak hátra kell dőlni. Ez a két fázis váltogatja egymást a csata végéig. Oké, nem egy nagy szám, hisz ugyanezt a szimultán módszert gyűri évtizedek óta a Combat Mission, de a WEGO-ban nem tart

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FLOTTUL ÉPÍTS!

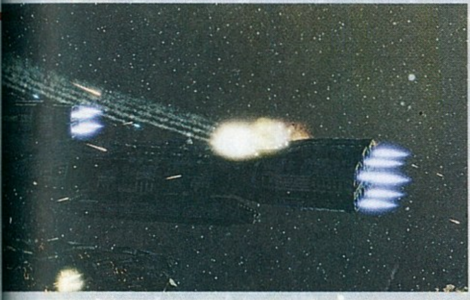
A játék elején gyártsunk legalább két fullos flottát, tisztekkel az élükön, és hogy a tisztek elegendő XP-t tudjanak szerezni, rendszeresen csapjunk le a kolóniákat vegzáló cylonokra. Én a Command ágat fejlesztgettem, ami a flotta befogadóképességét javítja, így a későbbi, nagyobb hajóosztályoknak is lett hely. Normál fokozaton az autobattle opció simán hozza az előzetes kalkulációkat, bátran lehet nyomogatni.

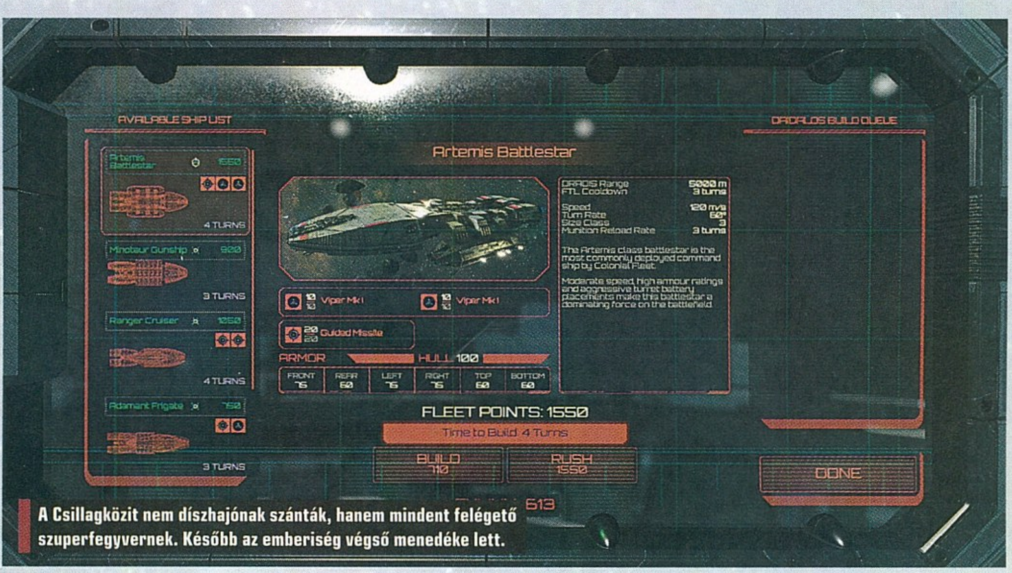
APRÓSÁGOK...

A csata kezdetekor minden Vipert parancsoljunk ki a hangárokból, aztán a következő körben induljanak el a legkisebb DRADIS-kontaktok felé (DRADIS=Direction, RAnge, DIStance, afféle űrradar), ezek lesznek az ellenséges vadászok. A maradék mehet a legközelebbi szignálokra, vagy védeni a teherhajókat, civil-transzportokat, ha vannak. A védekező vadászok egyébként a rakétákat is leszedik.

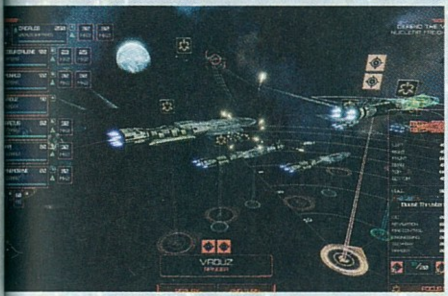
CSATASORBA!

A 17. században a tengeri ütközetekre kitalált csatasor az űrben is működő taktika egyetlen apró, ámde nagyon fontos kiegészítéssel, legalább két Battlestar egy kicsit előrébb, takarva a kisebb hajókat, folyamatos zárótűzet (FLAK) kell, hogy lőjön az ellenség felé, ez lesz a rakéta- és vadászelhárító ernyőnk. Vigyázat, mert ez viszont a saját, általunk indított rakétákat, Vipereket is leszedi!





A Csillagközit nem díszhajónak szánták, hanem mindent felégető szuperfegyvernek. Később az emberiség végső menedéke lett.



15 percig, mire körbejárod az egységeket, és akkor is nyerhetsz, ha nem a West Pointon doktoráltál. Először is, viszonylag kis flottákkal dolgozunk, 6-7 hajó a limit, ennyit még könnyű kezelni. Aztán egy fázis nem tart tovább 10-15 másodpercnél, kvázi bőven elég, hogy a játékos reagálni tudjon a váratlan vészhelyzetekre, de nem is alszunk be a mozis fázis alatt. Az irányítás pedig az egyik legjobb, amit eddig az űrben láttam. Minden hajó előtt van egy 120 fokos körcikk, és ennek a közepén egy holografikus kivetítés arról, hogy hová érkezne meg a jármű a következő körben, ha a jelen sebességgel és irányba haladna; nos, az egérrel szimplán megragadjuk ezt a kivetülést, majd a körcikken belül oda tesszük, ahová szeretnénk – a körcikk széle a legnagyobb sebességgel elérhető részt, az oldalai pedig a kormány maximális kitérítését szimbolizálják. Miután „letettük a hajót", még emelkedésre és süllyedésre (bizony, az űrben a koordinátarendszer már csak ilyen) is rábírhatjuk, miközben a mozgás célja, hogy a fő ütegeink sávja rendesen betakarja az ellenfeleket.

A Deadlock nagyszínpada a szóló hadjárate, ehhez van egy jópofa terepasztal War Room néven, rajta a 12 kolónia, azaz a négy egymás melletti naprendszer, és itt mozogathatnak flottáink az ismerős FTL ugrásokkal. Az ugrásokhoz tylium kell; a sorozatban is ez volt a hajók „üzemanyaga", amit a főküldetések (sárga pajzs), a mellékszálak (kékek), no meg a cylonok által még nem elfoglalt kolóniák biztosítanak. Van egy hajógyárunk, ahol a fregattok, Battlestarok gyártásához megint csak tylium, míg az új hajók és fegyverek tervrajzának feloldásához pedig requisition pontok kellenek (pajzsos missziók). Utóbbi nyersanyagból tiszteket is verbuválhatunk a flották élére, akik szinteket léphetnek, így egyrészt rajtuk múlik a flotta befogadóképessége, másrészt a gondjaikra bízott hajók alrendszereit erősíthetik. A terepasztal egyébként szintén körökre osztott, és nincs meghatározva, hogy mikor ugorj oda a sztorit továbbgöngyölítő bójához. Mindig van idő felkészülni és megvárni, amíg az FTL hajtóművek feltöltődnek, ráadásul a rendszerbe belépő cylon flottákat nem kötelező a fázisos rendszerben lepofozni, elég, ha az auto-battle opcióra tenyerelünk, és kérjük egyből a végeredményt. A történet megpróbált a BSG-hoz felnőni, megmutatni, hogy az emberiség nemcsak gyémántból áll, de van salakja is. Nos, ez hellyel-közzel sikerült, bár a narráció nem az igazi. A küldetések változatosságára szintén lesz panasz, mert vagy meg kell védenünk, vagy el kell pusztítani valamit, a végeredmény szempontjából pedig mindkettő egyet jelent azzal, hogy tisztára sikáljuk a pályát.

ATOMFEGYVEREK ENGEDÉLYEZVE!

Nem kell sorozatrajongónak lenned, hogy megérintsen a játék, a főcím alatt futó zene könnyedén beszippant, és onnantól már csak a háború, s az ütközetek hangulata marad. A Battlestarok és az Adamant fregattok dokkjaiból kirajzó Viper vadászgépek, a Raptorok kék hajtóműcsóvái, valamint az a finom érzés, hogy idővel a hajók indítóállásaiban a célkövető rakéták, sőt a szériából ismerős nukleáris töltetek felett is megkapjuk az ellenőrzést. Noha összesen 6 hajóosztályt lehet feloldani, mégis minden célra létezik megfelelő típus, hordozótól az ágyúnaszádig, de emellett az elérhető tervrajzokban találunk torpedót, pajzsokra specializált tölteteket, modernebb kísérőgépeket, ennél többet talán nem is bírna el ez az univerzum. A Deadlock látványvilágán pedig érződik, hogy a műfajt szerető kezek rakták össze, és a sorozat fő jegyeire koncentráltak, avagy az FTL ugrásokkal csatába érkező hajókra, a halálos zárótüzet okádó Battlestarokra. Néhány részlet talán elnagyolt, mégis minden visszajátszást kötelező megnézni, mert az összkép maga a pusztító harmónia. Ha valaha is ott motoszkált benned, hogy milyen lehet 4 cylon báziscsillagot lenyomni féltucat hadihajóval, a válasz itt lesz. Taktika és stratégia izgalmas kombinációja, állítható alrendszerek, térben működő sebzésrendszer, kisegítő hajtóművek a gyors kitéréshez. És hogy vannak-e hibái? Nos, igen, a kiismerhető MI és a kissé repetitív küldetések.

Adama admirális is büszke lenne arra, amit a Black Lab Games tető alá hozott. Még több ilyet, ezt kérjük mi!

3,2,1... JUMP!

A Star Hammernél már lehetett sejteni, hogy a WEGO zseniális, csak ott hiányzott egy komplett univerzum a játék mögül. Most ez is megvan. A BSG-szériát ugyan nagyrészt az összetett karakterek és konfliktusok tették naggyá, ebből kevesebbet kaptunk, űrcsatákból, stratégiából viszont a legjobbat!

ÉRTÉKELÉS

TIKA

Egy remek közeg és egy nagyszerű játékrendszer találkozása, ugyanakkor előre szólok, itt nincs komoly dráma, sem briliáns színészek, csak űrcsaták!

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagyon jó fázisos rendszer, patent irányítás, izgalmas hajóosztályok és a BSG-környezet.

KONTRA

A kolóniákat elárasztó flották ismétlődő küldetéseket generálnak, ez a része unalmas, és nem jelent túl nagy kihívást.

88%

A SZUPERCSAPAT

Biztos van jobb felállás, de a Daidalust mindenhová vittem a +2 vadászszázad miatt, emellé két Battlestar (+4 v), aztán 3 Adamant (+3v) és egy Ranger. A Ranger különlegessége, hogy minden második körben, két indítósínről is lőhet ki rakétákat, tehát messziről tizedelhetjük a cylonokat, és itt a messzi azt jelenti, hogy nem eltávolodva a saját hajóktól, de még a kenyérpirítók hatósugarán kívül.

3D TAKTIKA

A stratégiánk alapja, hogy térben mozgunk, és kihasználjuk, hogy minden hajónak a hat különböző oldalán egy-egy önálló pajzs van, ha a baloldali elfogy, 180 fokot forgunk, és a jobb még ott lesz érintetlenül. A jobb egérgombbal nézhetjük meg a lövegek által lefedett sávokat, ugyanitt találjuk a Posture menüt is, ahol az egyes alrendszerekbe pumpálhatunk több kakaót a védekező és támadó felállás szerint.

TŰZFAL ÁTTÖRVE?

A cylonok, ahogy a sorozatból tudjuk, képesek meghackkelni és kikapcsolni a hajók alrendszereit, ezért a Nemezisek mindig elsődleges célpontok legyenek. Az érkező osztagokat már csak azért is szórjuk meg, mert létezik az „elfoglalás" nevű jelenség, ez ellen a tisztek Marine fejlesztéseivel tudunk pl. védekezni, lévén a megszálló kenyérpirítók és a tengerészgyalogosok száma dönti el a kimenetelt.

HIBÁK A MÁTRIXBAN!

Jelen pillanatban még van egy komolyabb bug a játékban, ezért soha ne kerüljön a hajó „kivetített" mozgásképe egy másik tömör objektumba (meteor, állomás, másik hajó), mert akkor nem tudjuk kijelölni, és nyilván ütközni fog. Az MI egyik gyengesége (bár mi is ugyanezt csináljuk), hogy mindig egyetlen hajóra összpontosítja a tüzet, igyekezzünk úgy alakítani, hogy ez egy Battlestar legyen (FLAK miatt).

RETRÓMÁNIA

SONIC MANIA™

[ÍRTA CHOCHO] *Régen minden jobb volt, tartja a mondás, és bár ez nem igaz, épp elegen elhiszik ahhoz, hogy a retró valódi üzletággá váljon, és egy olyan világban éljünk, ahol a Crash-játékok felújított változatai rekordokat dönthetnek a kasszáknál, sőt még egy 16-bites Sonic-epizód is megjelenhet.*

A Sonic Mania képeire nézve könnyen hihetnénk, hogy egy, a MegaDrive-os időkből ránk maradt cartridge-es őskövületről van szó, holott ez egy teljesen új játék, amit a SEGA a Capcom pár éve feltámasztott Mega Man-sorozatának szellemében úgy készített el, hogy az teljes egészében illeszkedjen a 16-bites éra címei közé. A fejlesztés éppen ezért nem a Sonic Team kezébe került, hanem a MegaCD-s Sonic CD és az első két játék mobilos portjait tető alá hozó Christian Whiteheadhez, aki viszonylag friss tapasztalatokkal rendelkezik a klasszikus Sonic-játékok működését illetően. Az eredmény egy 2D-s platformer lett a régi vizuális és audioelemek felhasználásával, így csalva nosztalgikus könnyeket a rajongók szemébe.

ELEKTRÓNIK...

Először is tudni kell, hogy a sztori a klasszikus Sonic-sorozat folytatása, pontosabban a negyedik, számozatlan epizód, a Sonic & Knuckles után veszi fel a fonalat. Hőseink hiába vívnak meg Dr. Robotnikkal, az ádáz gonosztevő eltűnik a dimenziók sűrűjében, és csak úgy lehet megmenteni tőle az állatvilágot, ha Sonic, Tails és Knuckles követik a téridő zegzugai közé. Igen, ez a három szereplő a teljes felhozatal, nem kell attól félni, hogy felbukkannak a széria kevésbé népszerű karakterei (Shadow-tól sokakat máig kiráz a hideg). A trió azonban bármely pályán bevethető, és mivel eltérő módon kell irányítani őket, más-más területekre jutnak el – avagy a Sonic Maniát legalább háromszor kell végigjátszani ahhoz, hogy kimaxoljuk a szinteket.

A 12+1 zóna mindegyike két pályából áll (Act 1 és 2), ám ezek közül csupán négy teljesen új, a többi a régi epizódok (Sonic 1-3; S&K, SCD) újrakevert változatait rejti. Olyan legendás helyszíneket vonultat fel a játék, mint a Green Hill Zone vagy az Oil Ocean, de szerencsére ezek sem ötlettelen klónjai a régi szinteknek. Az Act 1 mindig egy régi pálya itt-ott módosított változata, míg a második az első hangulatához kapcsolódó, de teljesen új szint – ezek sokkal nagyobbak is az Act 1-ben látott terepeknél. Mivel Christian és az őt segítő független fejlesztők szabad kezet kaptak az új pályák megtervezésekor, az eredmény nagyszerű lett, látszik a játékon, hogy szakértő kezek ügyködtek rajta.

... SZUPERSZÓNIK!

Sokan emlegetik úgy a Sonic-játékokat, mint az első olyan szériát, ami megmutatta, mennyire fontos a játékokban a sebesség; én úgy vélem, inkább arra világítottak rá, hogy az eszelős rohanás mennyire meg tudja nehezíteni a platformerek unalomig ismert mechanikáit. Mert való igaz, hogy Sonic és barátai gyorsak, mint a villám, de mindez mit sem ér, ha a játékos nem tanul meg látványos balettet vívni az ide-oda csapódó állatkákkal, akik mindeközben még harcolnak is Dr. Robotnik eszelős teremtményeivel. Amennyiben az irányítás nem tökéletes, vagy egy pályaelem fél milliméterrel az optimális helye mellé kerül, máris borul minden; még szerencse, hogy Whitehead és társai pontosan tudják, hogy kell sonicos pályákat tervezni. (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a Chris nevéhez fűződő leghíresebb port, a Sonic CD mobilos és modern konzolos változata valójában nem átirat volt, hanem teljesen új játék, mondhatni egy friss technológiára épített másolat, ez azonban még a legvérmesebb rajongóknak sem tűnt fel – csak ennyire értik ezek a srácok a dolgukat.)

A Mania Mode című kampány pedig még csak a kezdet, hiszen kapunk Time Trialt, versenyt, 2-fős kooperatív módot, és

Sonic és Tails akár együtt is száguldozhat a pályán, utóbbi pedig immúnis a bossokra, nem is gyűrűzik!

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Christian Whitehead, Headcannon, PagodaWest Games

ÉRTÉKELÉS

Remek retróbomba azokból az időkből, amikor a kék sündisznó még az olasz vízvezetékszerelőnek is tudott mutatni egy s mást.

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 400 MB HDD.

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

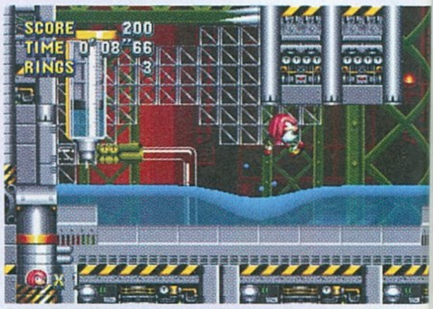
PRO

Nagyszerű pályák, tartalom és hangulat.

KONTRA

Sok a régi pálya.

90%



Egy 16-bitesnek tűnő Sonic-játék, amiben már nem szaggatnak a 3D pályaszakaszok!

akkor még a kismillió gyűjthető dologról, a bónuszpályákról és feloldható titkos játékmódokról vagy épp az ötletes főellenfelekről nem beszéltem, csakúgy, mint a megannyi easter eggről, amelyeket tényleg csak a legelvakultabb rajongók fognak észrevenni. Egy húszeurós platformertől ennél nagyobb tartalmat kár elvárni, főleg, hogy nemcsak a játékmenet van rendben, hanem a hangulat is. A látványvilág, a zene, a hangok és az atmoszféra mind telitalálat, bár érdemes felhívni a figyelmet arra a nem elhanyagolható tényre, hogy ez a játék valójában egy teljesen új engine-en fut; ennek köszönhető a röccenésmentes 60 fps, ami nagyon sokat dob a játékélményen, és nagyban hozzájárul ahhoz az érzéshez, hogy valóban mi irányítjuk Sonicot, nem csak vaktában pattogunk vele ide-oda.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT, MINDEN IS

Nem tudom, merre mehet tovább az eszelős retrómánia, de ha olyan szuper játékokat eredményez, mint a Sonic Mania, mindenki elégedett lehet. Bízzunk benne, hogy a SEGA is látja Chris és csapata(i – valójában két brigád is bedolgozott a 2 éven át készülő programba) tehetségét, és legközelebb egy olyan Sonic-játékot bíznak rájuk, ami már nem a múltba, hanem egy sokkal szebb jövőbe repít bennünket.

A KIS KÉKSÉG

MEGAMAN LEGACY COLLECTION 2

[ÍRTA BÖJTI] **Szinte napra pontosan két éve jelent meg a Mega Man munkásságát megcélzó első kollekció, ennyi idő után pedig nemcsak a sorozat összes részének felújítását vártuk volna, de legalább két új epizódot is. Ehelyett kaptunk négyet. Négy régit. Köszönjük, Capcom, szép munka volt!**

Egészen pontosan a 2015/09-es Guruban írtam a Mega Man Legacy Collectionről, ami akkor augusztus 25-én látott napvilágot, méghozzá hat klasszikus epizóddal, így egyben megmutatva a kimondottan népszerű széria fejlődését a hőskorban. Ugye egy hagyományos, 2D-s akció-platformerről van szó, amelynél az egyszerű alapok mellé (ugrálás és lövöldözés) sorban jöttek be az eltérő elemek, amik tovább mélyítették a játékmenetet, szélesítették a lehetőségek tárházát. Becsúszás, lőfegyver feltöltése a nagyobb és erősebb támadásokhoz, eltérő fegyverek az eltérő hatásokhoz – amik aztán a különféle főellenfelek ellen lettek felhasználva, ezzel megtorpedózva azok gyengeségeit. Így sikerül újabb és újabb szíveket elrabolni, ezzel további évtizedeken át életben tartva a főhőst és barátait (illetve ellenségeit), újabb platformokon megmutatva, mi mindenre képes ez az egyébként egyszerűnek tűnő zsáner.

ARANYKOR ÉS ÚJKOR

Míg a korábbi válogatás a hőskor, avagy a Nintendo Entertainment System klasszikus epizódjait tartalmazta, addig időrendben továbbhaladva a folytatás már jóval erősebb hardverek ismert részeit veszi elő. A hetedik a Super Nintendo Entertainment System képességeit aknázza ki, ezáltal részletesebb és színesebb külsővel, míg a nyolcadik még ennél is továbbmegy, elvégre a '96-os játék a PlayStation és Saturn platformokra lett megírva, ennek hála grafikailag is a legerősebb a sorban, sőt elsőként kerültek bele animés betétek, amik alaposan megdobták az élményt. Ez a két epizód kevésbé tűnik elmaradottnak az első kollekció címei mellé állítva, játékmenetében viszont azokból válogat, így Mega Man minden ismert képessége visszatér, ahogy hűséges robotkutya társa is. Persze megvannak az eltérő főellenfelek, a rejtett extrák, amiket csak az időközben megszerzett speciális képességekkel lehet megszerezni, sőt még némi omázsra is futotta, amivel a fő konkurens Konami nagy sorozatát, a Castlevaniát sikerült megidézni.

Aztán mielőtt bárki belelendülne a modernebb látványvilágba és a csiszoltabb játékmenetbe, jön a 2008-as és 2010-es 9.-10. rész, amik hallgatva a rajongók szavára igazi nosztalgiabombaként robbantak – legalábbis a türelmesebb fanok esetében. Mert ez a két nagy visszatérés bizony brutális kihívással hozza vissza a közkedvelt második epizód emlékét, pedig nem véletlenül telt el 20 esztendő – aki modernebb stílust várna, az csalódni fog, a leegyszerűsített külső mögött leheletpontos ugrások és instant halálok ezrei várakoznak, ezzel borzalmas csapdát állítva az elkényelmesedett gamereknek. Mondhatni, némileg visszalépés az utolsó két rész, még ha a nosztalgia is élteti ezeket, mást pedig már hiába is keresnétek a letöltött adathalomban. Képgaléria, zenelejátszó, könnyített mód van a felújított gyűjteményben, de más játék sajna egyáltalán nincs.

Egyik nap Mega Man, másik nap Sonic; talán sosem volt olyan jó retrósnak lenni, mint mostanában. Vajon merre halad ez a trend?

„Mega Man, tényleg te vagy az? Bocs, de nem hiszek neked, a játék dobozképén teljesen máshogy nézel ki."

ADATOK

KIADÓ **Capcom**

FEJLESZTŐ **Capcom**

ÉRTÉKELÉS

Mai szemmel nagyon régies játékok, de ezek nem is annyira a mai igényeknek akarnak megfelelni, inkább csak a múltat idézik meg. Sajnos a múltnak csak egy kis részét, pedig sokkal több is beleférhetne.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2130 (3,4 GHz Dual Core) CPU, 2 GB RAM, GeForce GTX 550Ti VGA, 6 GB hely.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A hetedik és nyolcadik epizód még ma is jól mutat, kellemes külsővel bír az izgalmas játékmenet mellett, ráadásul mind a négy játék gyönyörűen fut minden formában, minden extrával.

KONTRA

Nagyon kevés nosztalgiázás, viszonylag drágán mérve. A nehézség sokakat őrületbe kergethet.

70%

ÜGYES HÚZÁS

Tényleg, rendkívül fifikás... de csak a kiadónak éri meg. Már az első kollekció esetében is amiatt elégedetlenkedtem, hogy ennyi pénzért hat játékot kapunk, miközben Mega Man hagyatéka ennél sokkal izgalmasabb és változatosabb. A Legacy Collection igazából egy Origins Collection a fővonalas szériával, de még így is két részletben, hogy többet lehessen rá költeni. Pedig zseniális a többi ág, amelyek képviselői alaposan feldobták volna ezt a két gyűjteményt. Az X- és a Zero-sorozattal az akció kedvelőinek, a Network-vonallal meg az RPG-k rajongóinak lehetett volna kedvezni. És akkor még van pár további cím, amit nyugodtan be lehetett volna vonni. Persze, a felújítás remek, a játékokkal semmi gond (bár az agyérgörcsökért senki nem fog kárpótolni), tényleg fontos történelmi pillanatokat mutat fel a kollekció, de mindez kicsit kevés. Pláne ennyiért.

A négy játékot ezúttal ugyanannyiért lehet megvenni, mint a korábbi hatot, a több mint négyezer forintos összeg pedig talán túlzás, ennyiért mind a 10 rész járna. Természetesen a kihívás és úgy összességében a négy program tartalma elég komoly, így 10-20 órára kitarthat a gyűjtemény, de akkor is lehúzásnak érzem a kiadást, ami nehezen ajánlható, főleg amiatt, hogy az utolsó két Mega Man nincs tízéves, így is inkább a korábbi epizódok közé illeszthető, a hetedik és nyolcadik után kicsit csalódáskeltő, és felvezeti a Capcom hozzáállását a szériához és az azzal kapcsolatos üzletpolitikához. Kis kiadás, nagy bevétel – na, címszavakban ennyi a bajom a Legacy Collection 2-vel, minden más téren viszont rendben van.

ÉBREDÉS

Life is Strange: Before the Storm

[IRTA DREAMER] Hazudnék, ha azt mondanám, hogy régen volt, amikor még tinilány voltam. Azonban az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az emlékeim megfakultak azokból az időkből. Aztán egy nap megérkezett a Life is Strange: Before the Storm, hogy felszakítsa a régi sebeket.

A 2015-ös Life is Strange egy misztikus tini-drámának indult, arra pedig kevesek számítottak, hogy a játék az atmoszférájával, easter eggjeivel, meglepően felnőttes hangvételével, valamint az általa kitárgyalt témákkal olyan méretű rajongást vált ki, hogy a folytatás lehetősége kívánságból ígéretté változik. A Life is Strange: Before the Storm azonban nem a hőn áhított második rész, hanem egy előzménytörténet, melyben a játékos egy érzelmi hullámvasúton tér vissza Arcadia Baybe, szemben az eredeti fejlesztőkkel, akik nem éltek a lehetőséggel. Amíg a DONTNOD a hamarosan esedékes Vampyron és a 2018-ban érkező Life is Strange 2-n ügyködik, addig a Before the Storm munkálatai átszálltak a korábban Idol Mindsként ismert Deck Nine Gamesre. A fejlesztőváltás sokak számára ijesztően hangozhat, de semmi ok a pánikra. Ugyanakkor felhívjuk a figyelmet, hogy a cikk minimális mértékben spoilereket tartalmaz mindazok számára, akik nincsenek tisztában az első játék cselekményével – különben is, tessék azonnal végigjátszani, utána beszélünk!

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Deck Nine

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.31.

ÁR
Steamen 17 euró (kb. 5200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100 3,1 GHz vagy AMD Phenom X4 945 3,0 GHz, 3 GB RAM, Radeon R7 250 vafy GeForce GTX 650m 14 GB HDD.

A VILÁG NEM EGY INSTAGRAM-FILTER

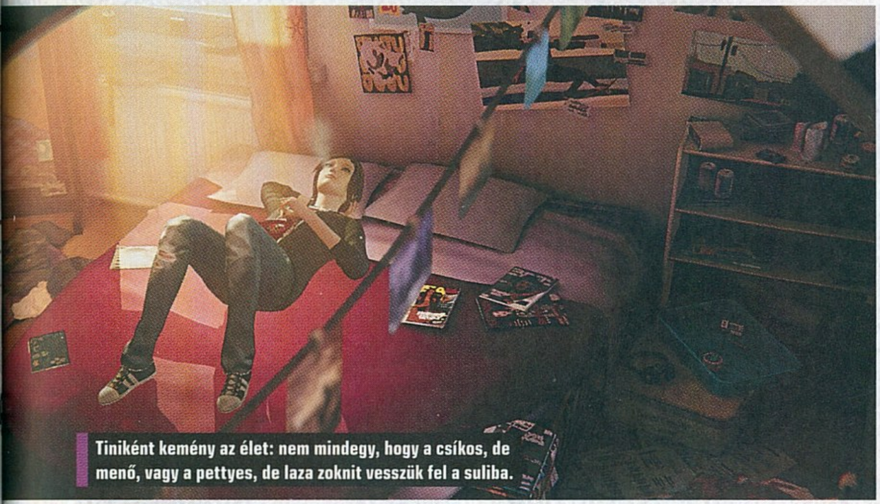
2010-ben járunk, Max Seattle-ben él a családjával, távol a régi életétől és a barátaitól. Max távozásával legjobb barátját és nemrégiben édesapját is elvesztő Chloe Price egyedül maradt Arcadia Bayben. Anyja egyre közelebb kerül udvarlójához, az ex-katona Davidhez, aki nem nézi jó szemmel az alig 16 éves suhanc kicsapongásait. A lány rendszeresen lóg az iskolából, füvezik, és folyvást bajba kerül. Az élete azonban más irányt vesz, amikor úgy dönt, hogy egy éjjel alvás helyett kiruccan koncertezni. Ekkor hozza össze a sors Rachel Amberrel. Az átmulatott estét követően Chloe arra eszmél, hogy szorul a nyaka körül a hurok, David már csaknem teljesjogú lakója a szülői háznak, holott ő maga még apját gyászolja, és egy hajszálra van attól, hogy kicsapják a suliból. Lógás helyett így kénytelen újra az iskolapadba ülni, ám mikor megérkezik a Blackwell Akadémiára, ismételten összefut Rachellel. Ketten aztán közösen vágnak neki a világnak, a nap végére megismerik egymást, valamint egy rejtélybe is belefutnak.

AMI A VELEJÉT ADJA

A fejlesztő Deck Nine olyannyira hű volt az alapanyaghoz, hogy ha közelebbről megvizsgáljuk a kész terméket, ráeszmélünk: a Before the Storm voltaképpen egy újraszínezett Life is Strange. Az első részhez viszonyítva a játékmenet csaknem teljesen érintetlen maradt, az egyetlen lényeges különbség, hogy Max polaroid gépe helyett Chloe a zsebében hordott filctollát használva alkot maradandó képzőművészeti alkotásokat, ezzel hagyva nyomot maga után városszerte. Az interakciók gyakorisága, mennyisége és az átvezetők hossza, illetve a cinematográfia stílusa semmit sem változott az alapjátékhoz viszonyítva.

A széria védjegyévé vált idővisszatekerős mechanika érthető okokból kikerült a játékból. Chloe szuperképessége a visszabeszélés, vagyis inkább az, hogy bármilyen körülmények közül képes kidumálni magát. Szerkezetileg a verbális párharcok a Monkey Island inzultus párbajaira emlékeztetnek, ám a Before the Storm csatái korántsem annyira kidolgozottak. Egy-egy viadal megnyeréséhez a vitapartnerünk minden egyes szavára odafigyelve a lehető legjobb visszavágással kell felelnünk. Például, ha az ellenfelünk gyereknek titulálja Chloét, ő nevetve játszótérnek hívhatja a környezetét, és így tovább. A visszavágásokat a dialógusopciók között választhatjuk ki,

„Igen, ez az bébi, ennyire szexin még sosem néztek rám bután, asszem, meg is rajzolom a második Mona Lisát!"



Tiniként kemény az élet: nem mindegy, hogy a csíkos, de menő, vagy a pettyes, de laza zoknit vesszük fel a suliba.

Hey, Whatcha NOT Playin'?

Azok a szereplők, akiket régebbről ismerhetünk, mind ugyanazon a hangon szólalnak meg, mint ahogy azt korábban megszokhattuk. Ez alól egyedüli kivétel éppen maga a főszereplő: Ashly Burch, az eredetileg Chloe hangját adó színésznő a szinkronszínészek jelenleg is dúló sztrájkja miatt nem tudta vállalni a felkérést, mivel a Square Enix egyike annak a tíz kiadónak, akik ellen a tüntetés folyik. Ellenben annyira a szívéhez nőtt a projekt, hogy nem hagyta cserben a Deck Nine embereit, és besegített nekik a történet írásába. Ashly helyett Rihanna DeVries tölti be Chloe szerepét mind a hangját, mind pedig a mozgását illetően. Elsőre kissé furcsa a váltás, de a helyzet hamar megszokható. DeVries alakítása teljesen rendben van, és pár szarkasztikusabb vagy érzelmesebb részben (mint mondjuk az epizód végén történő érzelmi lerobbanás) kifejezetten nagyot villant.

egyszerre pedig négy lehetőség áll rendelkezésünkre, a passzoló válasz megtalálásán túl azonban arra is ügyelnünk kell, hogy betartsuk a játék által megszabott időkorlátot. Fontos tudni, hogy nem minden vitát nyerhetünk meg a játék alapból felkínált lehetőségivel; ez főleg az opcionális szópárbajokra igaz. Ha ilyen problémába ütközünk, akkor a megoldáshoz szét kell néznünk az adott helyszínen, vagy el kell beszélgetnünk a körülöttünk lévőkkel, akik támpontot adhatnak érveléseink megalapozásához.

RÉGI CIMBORÁK, ÚJ ELLENSÉGEK

A Life is Strange lelkét nem a játékmenet adta meg, hanem a remekül megírt szereplők és árnyalt jellemeik, én pedig örömmel jelenthetem, hogy a helyzet ezen a téren a Before the Stormban is változatlan. A visszatérő karaktereket jól ismerjük, ám mivel nemcsak Chloe, de ők is fiatalabbak, ezért a személyiségük is eltér a megszokottól – legalábbis nagyjából. Victoria most is egy elkényeztetett, fellengzős királylány, akinek minden lépését a saját egója irányítja, ellenben korántsem olyan népszerű, mint amilyenné a későbbiek során fog válni. Nathan Prescott pedig új fiú révén még gyámoltalan, visszahúzódó és igen gyakran találja magát olyan helyzetekben, ahol őt hurcolják meg. Az ismerősök mellett bőséggel akadnak új arcok is. Velük reményeink szerint később ismerkedhetünk meg közelebbről, mivel a most megjelent első epizódban főként a jelenlegi helyzet bemutatására, valamint a történet felvezetésére fordították az írók a hangsúlyt. Ebből adódóan Rachel Amber, aki a történet második központi személye lesz, szintén rejtély egyelőre, annak ellenére is, hogy a 2 órát felölelő játékidőnek nagyjából a felében jelen van.

TWLGHTZN

A legszámottevőbb változtatás a tónusváltást illeti. Amíg a Life is Strange egy filmek köré épülő geek lány iskolai valósága volt, addig a Before the Storm egy magát megismerni készülő zene-nerd sulis életét tárja elénk. Bújtatott referenciákból kevés van, ellenben több olyan áthallással találkozunk, amiket a készítők beleépítettek a narratívába. Játékok, filmek, sorozatok, könyvek, zene – csakúgy, mint a korábbi epizódokban, az élet minden tájáról akad valami megemlíteni való ezúttal is. A főbb különbség az, hogy míg Max a legtöbb esetben nem önszántából, hanem mások (család, barátok, iskolatársak) és a közösségi média révén kerül kapcsolatba a populáriskultúra bizonyos elemeivel, addig Chloe mindezek híján egyedül kénytelen feltárni és formálni saját ízlésvilágát és érdeklődési körét. Ráadásul a lány éppen abban a korban van, amikor a legtöbben elkezdünk nyitottá válni a régmúlt művészeti alkotásai felé, és például nak okért bepótoljuk azon filmeket, amiket korábban nem állt szándékunkban megnézni.

ÉRTÉKELÉS

Erős nyitás egy rövidnek ígérkező kalandhoz. Ha tetszett az első játék, ez sem lesz csalódás.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Rendkívül hasonló az első Life is Strange-hez, ám a megközelítés mégis frissnek érződik.

KONTRA

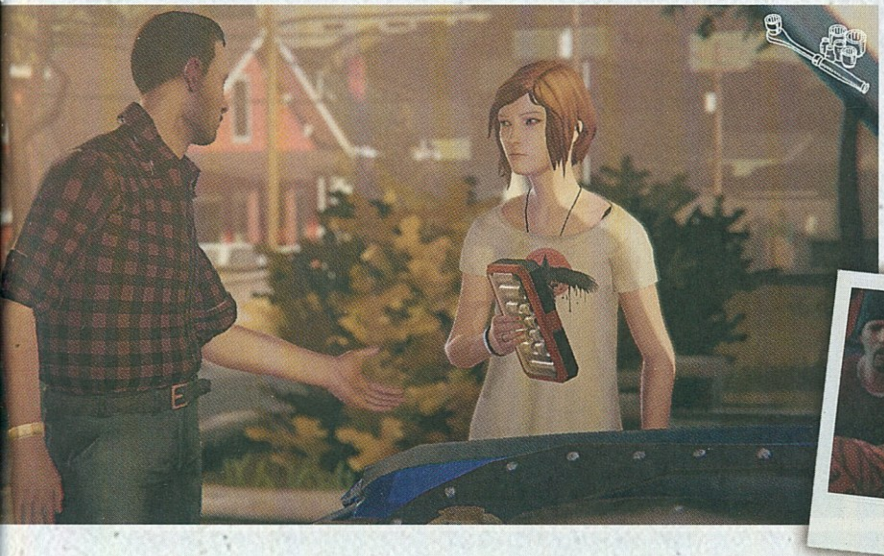
Az alig kétórás játékidő alatt lassan indulnak be az események, és a cselekmény is kiszámítható.

80%

A zene is ebbe a kategóriába esik. Főhősünk azzal, hogy tinédzser éveiben nem ugyanazt hallgatja, mint a családja, maga mögött hagyja a szülői befolyást (nemcsak a benne szomorú emlékeket keltő érzelmek miatt), és inkább valami olyasmi felé kacsingat, ami egyszere új neki és a lelki állapotát is tükrözi. Így vált Chloe az édesapja által bemutatott countryról a punkra. De nem ám a '90-es és 2000-es években népszerű punk-popra, hanem a '70-es években a zajszerű hangvilágból kialakult punk-rockra, azon belül is a „tiszta", a The Clash, The Ramones, Sex Pistols stb. által népszerűvé tett fajtára. A lány megkedveli az agresszív és a maga módján dallamos zenét, viszont nem esik át a ló túloldalára és kezd el trash vagy death metált hallgatni, ezzel is érzékeltetve a benne lefolyó lelki változásokat. Vad lett, ám mégis maradt benne vidámság és életerő. Ezt a kontrasztot a zenei anyag is roppant jól tükrözi. A főhősre jellemző drasztikusabb gitártónusok vegyülnek a Life is Strange-dzsel azonosított ambient indie vonallal, ez pedig meglepő módon jól működik. Mindezeken felül, mivel a játék új témákat feszeget, a képivilága is más, mint az elődben láttuk. A legfőbb motívumok szeretteink elvesztése és az egyedüllét, melyek mind-mind olyan súlyos ügyek, amikhez sötétebb színtónus dukál. Erről elég legyen annyi, hogy Chloe állatjelképe egy holló, ami köztudott nem a felhőtlen gyerekkort ábrázolja.

VÁRJUK A FOLYTATÁST

Az első epizód ismeretében elmondható, hogy a Life is Strange: Before the Storm remek előzménye lehet a 2015-ös első évadnak. A történet kibontakozására várni kell még, és a narratíva egyes elemeit is a helyükre kell pakolni, de panaszra (egyelőre) nincs okunk. Hogy később miként alakul a sztori, meglátjuk, a rajongók azonban nyugodt szívvel lecsaphatnak a játékra, mert nem okoz csalódást. G



The Escapists 2

MINDIG VAN KIÚT

[ÍRTA BATE]

Két és fél évvel az első rész után végre megérkezett a The Escapists második része, ami a lényegét tekintve nagyjából ugyanazt kínálja, mint az elődje: rabok vagyunk egy börtönben, a cél pedig az, hogy megpattanjunk a kóterből. Ami szuper, hogy csak rajtunk áll, mindezt miképp hajtjuk végre.

A Worms-játékokról ismert Team17 még 2015-ben karolta fel az aprócska Mouldy Toof Studiost, amelynek segítettek kiadni a The Escapists című fejlesztését, amiben nem más volt a feladat, mint a főhőssel megpattanni azokból a börtönökből, ahová az alkotók bekényszerítenek minket. Habár a program nem volt tökéletes, így is kellemes újdonságot jelentett a menedzselős/tervezgetős felhozatalban. Zajos sikert ugyan nem aratott, de volt rá igény, így kevesebb, mint egy évvel a hivatalos premier után született is hozzá egy gyalázatos The Walking Dead spinoff, ami a börtönös tematikát kihajítva, de a játékmenetet nagyjából megtartva házasította a programot a zombis univerzummal. A senki által nem kért mellékvágány nem túl pozitív visszhangja szerencsére elrettentette a kiadót és a fejlesztőket egy újabb rókabőr lenyúzásától, és a csapat inkább belevágott egy tényleges folytatás elkészítésébe, ami augusztusban érkezett meg PC-re, PlayStation 4-re, Xbox One-ra és Nintendo Switchre.

STEPHEN KING UTÁN SZABADON

A játék lényege szerencsére semmit nem változott 2015 óta, így még mindig arról van szó, hogy meg kell találnunk a kiutat azokból a büntetés-végrehajtási intézményekből, ahová „beutal" minket a program. Aki hozzám hasonlóan imádja Stephen King A remény rabjai című munkáját (könyvben és filmen egyaránt), az szinte rögtön Andy Dufresne-nek érezheti magát, és nekiláthat a szökés megtervezésének, hagyományos (alagút, szellőző stb.) vagy éppen sokkal körmönfontabb módon – nem lőjjük le a poént, de jó, ha tudjátok, hogy az ördög itt is a részletekben lakozik.

Persze nem csak arról van szó, hogy az alkotók összedobtak néhány újabb pályát, aztán megint megy a régi móka kicsit szebb köntösben, hiszen már rögtön az indítást követően találkozhatunk érdekes változással. Új játékot indítva négy pálya közül választhatunk: az első az oktatómódként funkcionáló Precinct 17 (ajánlott ezzel kezdeni), a Centre Perks 2.0, a Rattlesnake Springs, illetve a Cougar Creek Railroad. Nekünk most az utóbbi a legérdekesebb, hiszen ez nem egy hagyományos, hanem egy mozgó börtön, lényegében egy rabokat szállító vonat, és a dolog pikantériáját az adja, hogy itt megadott időn belül kell kiviteleznünk a szökést, különben jön a game over felirat. Korábban erre nem volt példa, és egy-egy ilyen terep sokszor kifejezetten frissítően hat a megszokott kóterekhez képest, amiknél tulajdonképpen akármeddig elszöszmötölhetünk a kijutás gondos megtervezésével.

LÁSSUNK, AZAZ ÁSSUNK NEKI!

Habár a The Escapists 2 egy sandbox játék, ahol ránk van bízva minden, azért mégiscsak egy börtönben játszódik, szóval tartanunk kell magunkat a szabályokhoz, főleg akkor, ha valóban szeretnénk megszökni, és mivel ezért indítjuk el a programot, azzal érdemes tisztában lenni, hogy az erőszak itt nem feltétlenül megoldás. Ez hatványozottan igaz az őrökre, szóval hiába vannak fegyverek, nagyon észnél kell lenni, hogy mikor és kire emeljük azokat. A börtön egy rendszer, méghozzá egy meglehetősen monoton rendszer, és legelőször ehhez kell hozzászokni. Ahhoz, hogy megszökhessünk, fel kell deríteni a helyszínt, ehhez pedig az szükséges, hogy az őrök időnként békén hagyjanak és szabadon mozoghassunk. És mikor hagynak békén az őrök? Ha nincs velünk probléma. Szóval törekedjünk arra, hogy ne keltsünk felesleges feltűnést, aminek a legfontosabb része, hogy mindig jelenjünk meg az olyan kötelező programokon, mint a létszámellenőrzés, az ebéd, a konditerem látogatása, vagy éppen a ránk osztott meló elvégzése. Amennyiben ezeket kihagyjuk, akkor máris felfigyelnek ránk, megszólal a vészjelző, ha viszont tartjuk az ütemet, és felbukkanunk, akkor egy lépéssel rögtön közelebb vagyunk a sikerhez.

A kettes számú szabály, hogy jófiúként csak akkor lehet egy börtönből kikerülni, ha leüljük a ránk szabott büntetést

ADATOK

KIADÓ **Team17 Digital Ltd.**

FEJLESZTŐ **Team17 Digital Ltd., Mouldy Toof Studios**

MŰFAJ **stratégia**

INFO

MEGJELENÉS 2017.08.22.

ÁR Steamen 20 euró (kb. 6100 Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GT 8800 vagy Radeon HD 4650 VGA, 4 GB HDD.

Bate a notórius kései cikkleadás miatt 30 évet kapott, de úgy döntött, kiássa magát, mert a sittben nincs LEGO.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE KAPKODJ!

A fenti tanács általánosságban értendő az egész játékra, de már rögtön kezdéskor érdemes ennek megfelelően cselekedni és szépen végigvinni az oktatómódként funkcionáló első börtönt. Itt szépen megismerünk mindent, rááll az agyunk a program logikájára, és még a gyakorlottaknak is érdemes elsőként innen megszökni, hogy újra visszatérjen a régi rutin, főleg mert az első rész óta megváltozott egy s más.

FOGLALKOZZ MAGADDAL!

Ahhoz, hogy meg tudj szökni, muszáj, hogy formában legyen a karaktered. Az ásáshoz például Stamina kell, ami a Fitness fejlesztésével növelhető, míg a tárgyak kraftolásához megfelelő Intellect szükséges. Utóbbiból elég a 70, azzal már bármi legyártható, szóval mielőtt komolyabban belefognál bármibe, érdemes tanulással elérni ezt a szintet, hogy később ne kelljen foglalkozni vele.

KERÜLD A FELTŰNÉST!

Ahogy azt a cikkben is említettük, feleslegesen ne hívd fel magadra az őrök figyelmét (ez a Heat mutatón követhető nyomon). A kötelező „programokon" mindig legyél ott, de azt tartsd észben, hogy ez nem azt jelenti, hogy ott hosszabb időt kell töltened. Elég felbukkanni az ebédnél, a kondiban vagy a melóban, majd menni tovább, hogy intézhesd a fontosabb dolgokat. A lényeg az, hogy legyenek szemtanúk.

LOGIKUSAN MELÓZZ!

Ahhoz, hogy pénzt szerezz, muszáj bevállalni olyan szívességeket, amit a fegyenctársak kérnek tőled. Ezek jelentős része olyan egyszerű küldetés, hogy egy tárgyat át kell passzolni egy másik rabtársnak. Gondolkozz logikusan: a létszámellenőrzésnél és az evésnél mindenki ott van, szóval nem muszáj keresgélni az emberedet, csak meg kell várni a közös „mókákat" és ott lepasszolni nekik a cuccot.

FIGYELD AZ IDŐD!

Ahogy fentebb is említettük, nagyon fontos, hogy megfelelő szinten legyen a karaktered, illetve az is fontos, hogy rendesen feltérképezd az adott börtönt. Ezekre a legalkalmasabb idő a Free Time, amikor lényegében azt csinálsz, amit akarsz, és arra mész, amerre akarsz. Fejlődj és fedezd fel rendesen a börtönt, még akkor is, ha ez nem megy olyan gyorsan, mint szeretnéd, mert helyismeret nélkül sosem szöksz meg.

LOPNI NEM SZÉP, DE...

Ne legyünk álszentek, nem azért vagy börtönben, mert olyan jó fiú vagy, szóval nem is érdemes úgy viselkedni, mintha az lennél. A legtöbb cuccot kraftolni kell, de azért érdemes adni egy esélyt a szerencsének is. Minden rab asztalát forgasd ki szépen, hátha épp az egyik fiókban rejlik az a kiegészítő, amire épp szükséged van. Arra viszont ügyelj, hogy az őrök (vagy a rabtársaid) ne vegyenek észre, mert baj lesz!

VIGYÁZZ A NYOMOKKAL!

A cikkben említettük, de nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy minden terv csak annyira működőképes, amennyire titokban van tartva. Áshatod a világ legjobb alagútját, ha az őrök kiszúrják, hogy a föld alatt akarsz megpattanni. Szóval használd a józan paraszti eszed és figyelj az álcára: ha például valamelyik közeli szellőzőt nézted ki magadnak, akkor gondoskodj róla, hogy eltakard egy hamis tetővel.

A négyfős kooperatív mód igazi csapatos szökésre ad lehetőséget, bűnbanda-tanonccsoportoknak erősen ajánlott content!

(értelemszerűen ez itt nem opció), szóval a fenti tétel betartás mellett tenni is kell azért, hogy idővel friss levegőt szívhassunk. A szabadulás elképzelhetetlen pénz nélkül, éppen ezért el kell vállalni a többi rab által felkínált melókat, hogy beszerezhetők legyenek a kijutáshoz nélkülözhetetlen cuccok alapanyagai (ellopni ugyanis nem lehet mindent, vagy legalábbis hatalmas szerencse kell hozzá). Itt tényleg semmi nem hullik az ölünkbe, szóval a szerszámokat/tárgyakat a legtöbb esetben nekünk kell kraftolni, amihez viszont megfelelő képességek szükségesek (főleg intellektus). Ha a karakterünk statisztikája nem felel meg a kívánalmaknak, akkor sem kell kétségbe esni, hiszen a mutatóink növelhetők: az erőnk a konditeremben tornázható felfelé, míg az intellektusunk némi tanulással csiszolható a megfelelő szintre.

Mindez az első szabály figyelembe vételével sokszor igen monoton játékmenetet eredményez, ugyanakkor mégiscsak egy börtönről beszélünk, ahol (az utazós pályákat leszámítva) a legnagyobb barátunk a türelem. Idő kell, hogy ráleljünk a kiútra, idő kell, hogy pénzt szerezzünk, idő kell, hogy meglegyenek a szükséges cuccok, és ha minden klappol, akkor arra érdemes figyelni, hogy eltüntessük a nyomainkat. Mondok egy példát: az alagútásáshoz nemcsak szerszám kell, de arra is ügyeljünk, hogy az őrök ne jöjjenek rá, hogy mit csinálunk. Ha meglátják a földön a lyukat, akkor jön a riadó, ráadásul betömik a munkánkat, és megyünk is vissza az startmezőre. Ha tehát a padlón keresztül távoznánk, akkor érdemes asztalt húzni a „kijárat" fölé, hogy ne látszódjon, ha pedig a falat célozzuk meg, akkor az ott tátongó üreghez érdemes készíteni

ÉRTÉKELÉS

Ha mindig is nagy koponyának tartottad magad, akkor itt a lehetőség, hogy teszteld a tudásod egy olyan programban, ahol minden a megfelelő tervezésen és időzítésen múlik.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Szépen kidolgozott pályák, a körülményekhez képest nagy fokú szabadság, rengeteg lehetőség, és a szabadulás semmihez nem hasonlítható élménye.

KONTRA

A játékmenet velejárója az önismétlés és a monotonitás, amit egy idő után a váltakozó helyszínek sem feltétlenül tudnak ellensúlyozni. Ugyanakkor senki nem ígérte, hogy könnyű a börtönlakók élete!

85%

egy posztert, amivel eltakarhatjuk a „munkánkat" – mondjuk a Stephen King-rajongóknak ezt aligha kell magyarázni.

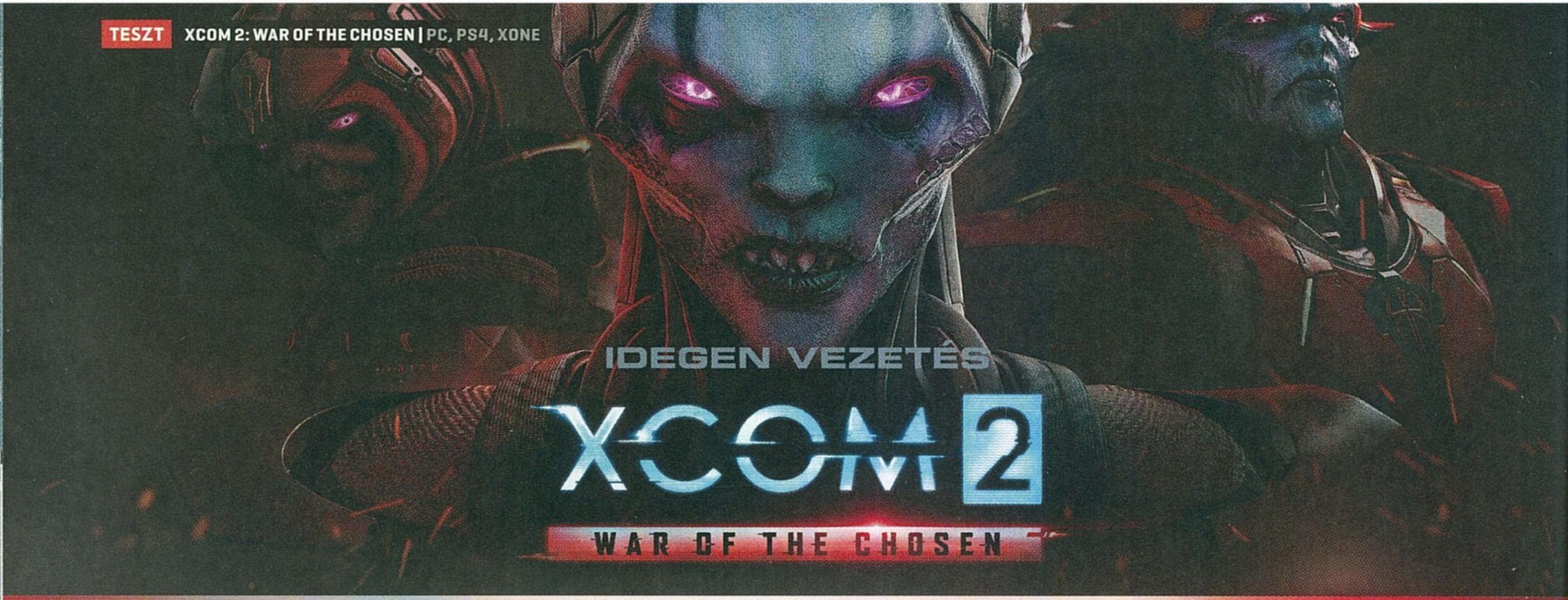
A siker záloga a figyelem, a türelem és a logika, és külön jó hír, hogy a második rész készíthető tárgyakból és kínálkozó lehetőségből is jóval többet nyújt, mint az elődje, így hiába van „csak" tíz pálya, akár azzal is hosszan el lehet szórakozni, hogy a lehető legtöbb vagy a legfifikásabb módon pattanjunk meg a falak közül. Azt pedig talán mondanom sem kell, hogy az űrbe telepített börtön elhagyásához kevés lesz egy apró csákány és egy poszter, ami eltakarja a lelkesen kikapart folyosónkat.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ?

A The Escapists 2 ráadásul nem csupán egyjátékos móddal, de már multiplayerrel is rendelkezik, ahol összesen négy csirkefogó játszhat összedolgozva vagy egymás ellen, az interneten keresztül és lokálisan is. Ha együtt kívánunk olajra lépni, akkor ügyesen összedolgozva kell megoldani azokat a pályarészeket, ahol csapatmunkára van szükség, a versus módban pedig egy a cél: a többiek előtt meglógni a kompániát fogva tartó intézményből. Az egymást segítő/kiegészítő megoldás összeszokott csapatot/barátokat igényel, a versus viszont remekül játszható szinte bárki ellen, a győzelem pedig sokkal édesebb, ha olyanok orra előtt sikerül szabaddá válnunk, akiket egyáltalán nem is ismerünk, csak a véletlen sodort velük össze az interneten.

A Mouldy Stuff Studios és a Team17 közös játéka nem való mindenkinek, ez kétségtelen. Kellenek hozzá idegek, nem szereti a kapkodást, és eleve nem ajánljuk azoknak, akik a megfontolt tervezgetés helyett az akciót és a rögtönzést részesítik előnyben. Ha viszont valaki szeret felfedezni, gondolkodni, tervezni és kivitelezni, akkor ennél jobb Szökés-szimulátort biztos nem talál. A pályák szépen kidolgozottak, a grafika kellemesen retró, kihívás akad dögivel, a zene nem őrjít meg, a sikeres szabadulás pedig felér egy nagyobb adrenalinfröccsel.

Szóval világ Michael Scofieldjei egyesüljetek, találkozunk a rácsok mögött!



IDEGEN VEZETÉS

XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

[ÍRTA CHRIS]

Amikor azt hittük, hogy ennél rosszabb már nem lehet, mert az idegenek elfoglalták az egész planétát és kiirtották a fél emberiséget, akkor megérkeztek a Kiválasztottak, hogy felőröljék a maradék ellenállást is. Illetve megpróbálják, de mi résen leszünk.

A tavaly februárban megjelent XCOM 2 még ma is ott pihen a számítógépemen. No, nem azért, mert épp tesztelnem kellett a nemrég érkezett kiegészítőjét, a War of the Chosent, hanem azért, mert időről időre szeretem kínozni magam egy kis kőkemény taktikai stratégiával, amitől a maradék hajam is kihullik. Mert bizony az XCOM 2 még mindig nem kíméli a játékosait, hiába esett át jó néhány finomításon, jobb, ha felkötjük a nadrágot, mielőtt nekiülünk megszervezni az ellenállásunkat az idegen invádorok ellen. Ebben nyújtott segítséget a Shen's Last Gift nevű tavaly megjelent DLC, majd az azt követő Alien Hunters és az Anarchy's Children, végül pedig az ezt a hármat csokorba kötő Reinforcement Pack. Viszont ezek az említett DLC-k az elsőt leszámítva felesleges, igénytelen csomagok voltak, sovány tartalmak olyan áron, amiért már komplett játékokat is kapni. Nem úgy, mint a most megjelent War of the Chosen, ami talán az első értékelhető kiegészítőcsomag az XCOM 2-höz. Ez ugyanis már alapjaiban változtatja meg a játékot, és bővíti ki azt pár izgalmas lehetőséggel.

ADATOK

KIADÓ
2K

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.29.

ÁR
Steamen 39,99 euró (kb. 12 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E4700 2.6 GHz vagy AMD Phenom 9950 Quad Core 2.6 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 5770 vagy GeForce GTX 460 VGA, 45 GB HDD. Az alapjáték megléte szükséges.

A HÁROM KIRÁLY

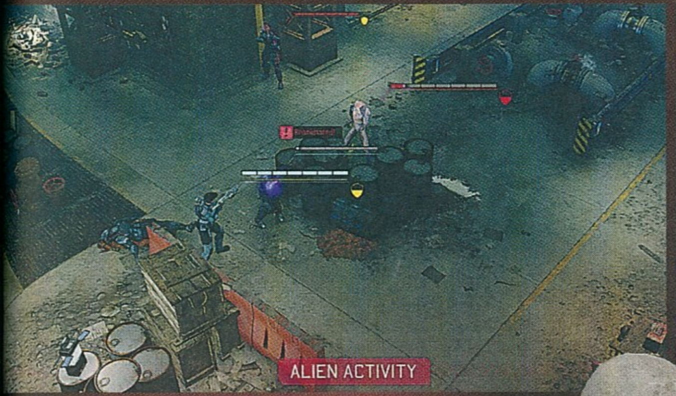
A War of the Chosenről (mostantól WotC) el lehet mondani, hogy egyszerre keseríti és könnyíti meg a játékosok életét újdonságaival. Ami a szívatást illeti, ott vannak ugye a címadó Chosenek, azaz a Kiválasztottak, akik voltaképpen három eszméletlen erős ellenfelet takarnak. Ők próbálnak küldetéseink során végérvényesen megsemmisíteni minket kíméletlen és válogatott módszerekkel. Mindhárom Kiválasztott más-más alaptulajdonsággal és képességekkel rendelkezik, és közülük bármelyik megjelenhet egyes küldetéseink alkalmával a harcmezőkön. Megölni nem lehet őket (legalábbis a történet elején), és akár egyetlen támadásukkal is kivégezhetik egy csapattársunkat. Az egyik például pszi-támadásokkal teszi tönkre a nyugalmunkat, különféle lényeket idéz maga mellé, a másik pedig folyamatosan láthatatlan, és csak akkor vesszük észre, ha már túl késő. Köréjük épül tulajdonképpen a WotC, őket kell felkutatni és elpusztítani a csapatunknak amellett, hogy próbáljuk megakadályozni az alapjátékban zajló olyan eseményeket is, mint amilyen a játék végét jelentő Avatar-terv. Szóval, ha úgy vesszük, a Chosenek csak további akadályok az amúgy is rögös utunkon, amit az XCOM 2 végigjátszása során teszünk meg.

Az XCOM 2 legjobb DLC-je, és tulajdonképpen az egyetlen, ami egyben teljes értékű kiegészítő.

De szerencsénkre kilátástalannak tűnő harcunkhoz segítséget is nyújt a WotC, méghozzá többet is. Az első ilyen a frakciók megjelenése. Miután felkutatjuk ezeket (Reaper, Skirmisher és Templar), mindegyik csoportból verbuválhatunk egy-egy új katonát magunk mellé, melyek a hagyományos XCOM bakákkal szemben speciális képességekkel és saját arzenállal rendelkeznek. Az első, akit megkapunk, a Reaperek mesterlövésze, Dragunova (a névadó minimum két rohadt nagy pofont érdemelne), aki képes úgy támadni, hogy nem jön ki a lopakodó módból (concealment). A Templarok embere is nagyon erős, ő a pszi-pengéivel brutális közelharci támadásokat tud bevinni, ráadásul minden roham után képes még egy kört mozogni is, a Skirmisher pedig magához ránthat ellenfeleket szinte bárhonnan. Szóval, ők hárman már önmagukban is átbillenthetik a mérleg nyelvét a mi oldalunkra, de szerencsére akad más újdonság is.

Mégpedig a fedett hadműveleti parancsnokság, azaz a Covert Operations, ami egy új felépíthető helyiség. Ezt hasonlóan a többi

A kiválasztottakkal való harc a War of the Chosen legkeményebb része, Chris is megkopaszodna miatta, ha lenne haja.



Hőseinknek (fent) ezúttal élőholtakkal (balra) is fel kell venniük a harcot. Hiába, a kiválasztottak nem szoktak lacafacázni.

majdnem xcom 3 lett

Azt, hogy milyen nagy is lett a War of the Chosen kiegészítő, jól szemlélteti, hogy majdnem XCOM 3-at csináltak helyette a Firaxisnál. „Természetesen beszéltünk róla," mondta Jake Solomon, vezető dizájner a Polygonnak. „Rengeteg olyan eleme van, amely alapja lehetett volna a folytatásnak, de egy harmadik résznek teljesen új történet is kell. Az pedig még nincs" – folytatta. Nos, ahogy elnézzük a kiegészítőt, megértjük a döntést, hiszen ennyi tartalom önmagában még nem állta volna meg a helyét teljes értékű játékként. De hogy kapunk-e egyáltalán XCOM 3-at (ez mondjuk, esélyes), illetve min dolgoznak épp a Firaxis csapatában, azt nem árulták el.

szobához, a műveleti bázisunkon tudjuk felhúzni, amint megszereztük annak terveit. Itt további módszerekkel vethetünk gátat az idegenek terjeszkedésének, ugyanis a szolgálaton kívüli, nem sérült vagy nem fáradt katonáinkat küldhetjük el különféle bevetésekre. Itt a három fent említett frakció bízhat meg minket különféle feladatokkal, mint például tudósok vagy mérnökök kimentése, az Avatar projekt szabotálása, Supply- vagy Intelligence-pontok szerzése stb. Ugyanitt felderítő kutatássorozatot is indíthatunk a Kiválasztottak után, aminek az utolsó lépcsőjében megtudhatjuk azt, hogy hol tartózkodnak nemeziseink, és egy eszméletlen nehéz küldetés során végső csapást mérhetünk rájuk. Ez persze korántsem egyszerű és gyors mozzanat, ugyanis az ilyen Chosen-kutató küldetéseket csak magas rangú katonák hajthatják végre, akiknek a kiképzése rengeteg időbe telik, szóval mire eljutunk oda, hogy lecsaphatunk rájuk, kinő a szakállunk. A Covert Operations helységet egyébként ugyanúgy fejleszthetjük, mint a többi hasonló területünket az Avengers fedélzetén, ami további erőforrásainkat fogyaszthatja el bizonyos előnyökért cserébe.

ZOMBIK!

Ha pedig azt hittétek, hogy itt véget érnek az újdonságok, akkor jó hírünk van: korántsem! Új ellenféltípusok is megjelentek a játékban, melyek közül talán a legveszélyesebb a Spectre, aki képes testéből kiragadni és lemásolni XCOM katonáinkat, de az Advent Purifiert sem szabad lebecsülni, aki lángszórójával hatalmas pusztítást végezhet szakaszunkon. Rajtuk kívül megjelentek az Elveszettek (Lost) is, akik tulajdonképpen élőhalott emberek, azaz jó öreg zombik. Az Elveszettekkel olyan területeken találkozhatunk, ahol az idegenek biológiai fegyvert vetettek be, aminek során a környezet rendkívüli módon megváltozott, az emberek pedig élőhalott hordákba tömörülve várják, hogy szétcibálják akárkit, aki odamerészkedik. Emellett megjelent az úgynevezett kötelék is a játékban, mely két olyan csapattársunk közt alakulhat ki, akik sok közös küldetésen vesznek részt. A köteléket mi magunk is tovább erősíthetjük az anyahajó fedélzetén, és értelemszerűen akkor működik, ha az összekapcsolt katonáink egymás közelében vannak a harcok során. Ehhez a rendszerhez is tartozik egy új helység, a Training Room, ahol további szinteken mélyíthetjük el a kapcsolatokat, közös taktikai manővereket tanítva ezzel embereinknek. Végül pedig megjelent a Challenge Mode is az programban, amelyben a játékosok által kreált kihívásokat kell teljesíteni úgy, hogy minél több pontot elérjünk.

ÉRTÉKELÉS

Az első nagyobb és értelmesebb kiegészítőcsomag a világ egyik legjobb körökre osztott játékához, amit csak dicsérni lehet. Kár, hogy ez már nekünk kicsit drága.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
Új ellenféltípusok, a Kiválasztottak, és minden más újdonság, amit sikerült egyensúlyban tartani a programon belül.

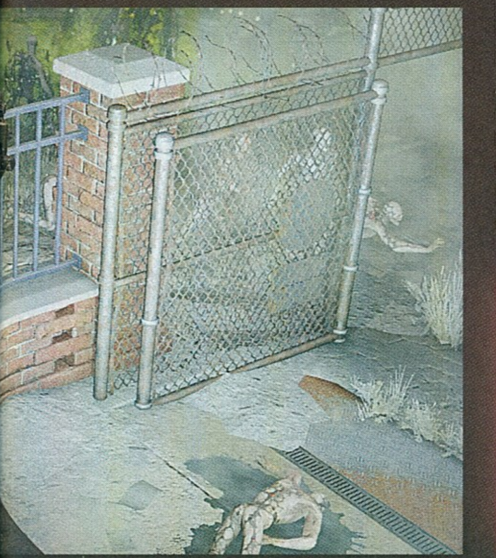
KONTRA
Az ára elégge borsos.

90%

JÖHET AZ XCOM 3?

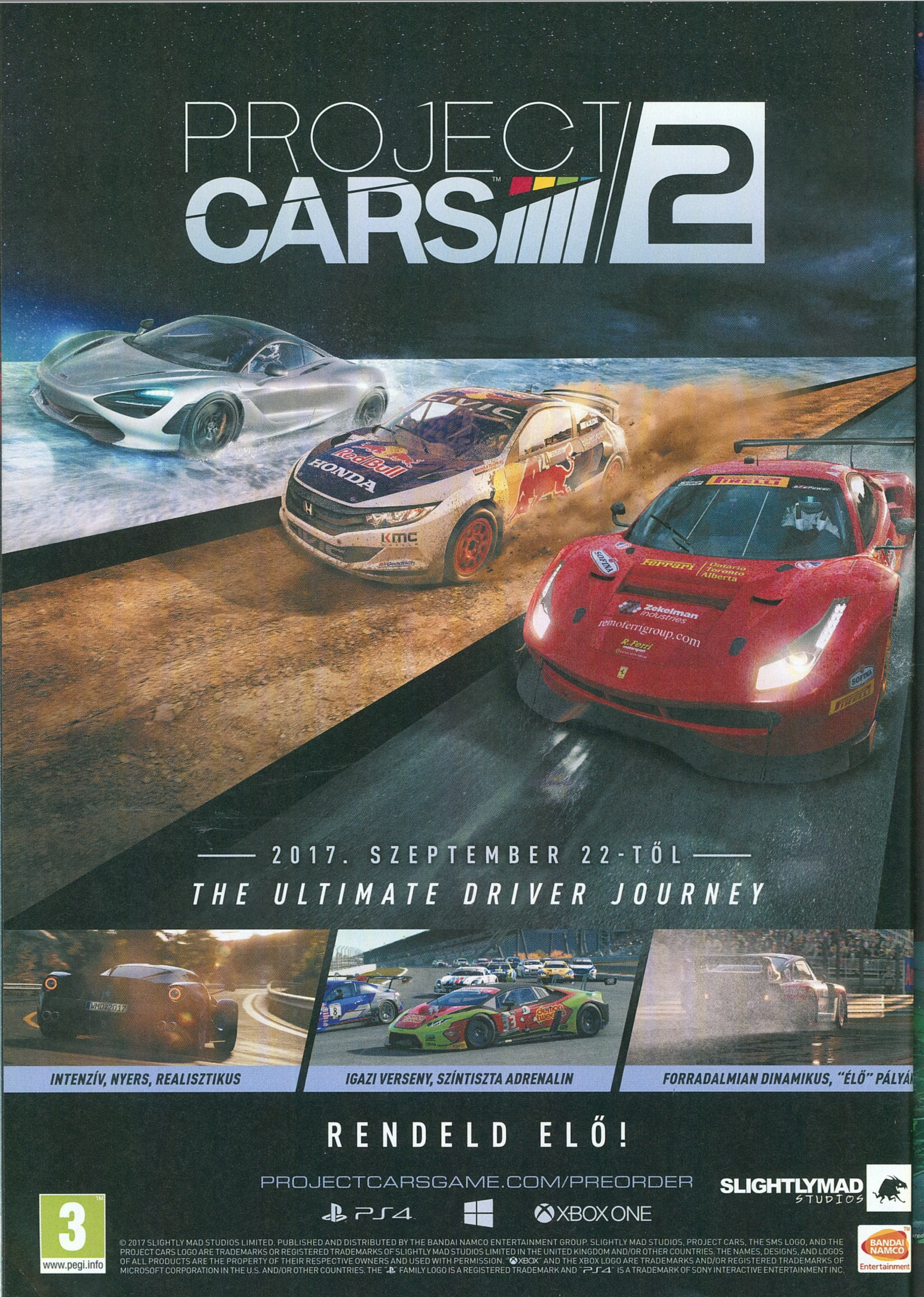
Szóval, végre kaptunk egy tartalmas és szórakoztató kiegészítőcsomagot az XCOM 2-höz, ahol az újdonságok számát látva elismerően csettinthetünk. Ezzel együtt már végre érdemes újra nekivágni a Föld megmentésének, hogy megtudjuk, van-e esélyünk megóvni az emberiséget a rabszolgaságtól vagy a kihalástól. Nem beszélve arról, hogy a War of the Chosennel együtt a készítők alaposan újraírtak egy rakás kódot, ami a játék alatt futott, ennek köszönhetően pedig jóval gyorsabb lett minden. Sőt még a grafikus motor is átesett egy kisráncfelvarráson, szebbek lettek a fények és a speciális effektek. Nem beszélve arról, hogy egy rakás olyan bugot kiirtottak a kódsorokból, amelyekre hónapok óta panaszkodtak a játékosok.

Szóval, adott egy bőséges tartalommal, precízen kivitelezett DLC, hol itt a hiba? Nos, igazából sehol. Na, jó, az ár valóban kiüti egy kicsit a plafont, de ezért az összegért (cirka 12 000 forint) nem csak kozmetikai cuccokat kapunk, hanem új tartalmat, méghozzá bőséggel. Gyakorlatilag annyit, hogy erős túlzással már akár XCOM 3-ként is tekinthetünk a játékra. Ha kukacoskodni szeretnék, talán annyit rónék fel hátrányaként, hogy a kiegészítővel együtt már kicsit túl sok lett a tennivaló a programban, de egy ilyen „hibát" bármely más esetben is szívesen elviselek, szóval bármikor jöhet még egy kis túlbonyolítás.



hogy állnak az xcom 2 modok?

A War of the Chosen sajnos nagyon megkavarta a modkészítők életét, ugyanis az eddig létrehozott steames műhelytartalmak nagy része jelenleg nem kompatibilis vele. Persze a modderek folyamatosan dolgoznak a tartalmaik frissítésén, ezért úgy tűnik, hogy előbb-utóbb helyre áll a rend itt is. Ha értékes modokat keresel tehát, érdemes felkeresni a Steam XCOM 2 műhelytartalmát. A kedvenc modjaink közt van a Gotcha Again, ami jobb line-of-sight rendszert ad, a Titanfall Gear, ami kedvenc shooterünket eleveníti meg a játékban, illetve a Mass Effect 3 címkével ellátott kiegészítők, amelyeknek köszönhetően kedvenc ME hőseinket is csatába vonultathatjuk.



PROJECT CARS 2
2017. SZEPTEMBER 22-TŐL
THE ULTIMATE DRIVER JOURNEY
INTENZÍV, NYERS, REALISZTIKUS
IGAZI VERSENY, SZÍNTISZTA ADRENALIN
FORRADALMIAN DINAMIKUS, "ÉLŐ" PÁLYÁ
RENDELD ELŐ!
PROJECTCARSGAME.COM/PREORDER
SLIGHTLYMAD STUDIOS
PS4
XBOX ONE
3
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Entertainment
© 2017 SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY THE BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT GROUP. SLIGHTLY MAD STUDIOS, PROJECT CARS, THE SMS LOGO, AND THE PROJECT CARS LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED IN THE UNITED KINGDOM AND/OR OTHER COUNTRIES. THE NAMES, DESIGNS, AND LOGOS OF ALL PRODUCTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND USED WITH PERMISSION. "XBOX" AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. THE "PS" FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND "PS4" IS A TRADEMARK OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.

NEON DÉMON

MATTERFALL

[ÍRTA POZANDR] **A finn Housemarque 1995-ös megalapításakor azt a célt tűzte ki maga elé, hogy a fejlődő PC-s játékpiacra koncentrálva készít nagyszerű alkotásokat. Ennek ellenére a Super Stardust HD megjelenése óta szinte csak PlayStation konzolra fejlesztenek.**

A Super Stardust HD PS3-as premierje meghozta a kereskedelmi sikert a Housemarque-nak, így az Ilari Kuittinen és Harri Tikkanen által alapított stúdió ráállt a sci-fi stílusú, lövöldözős játékok készítésére. Az idén megjelent Nex Machina című alkotásuk is ilyen volt, és bár egy évvel később lett bejelentve, mint jelen teszt tárgya, a két produkció között mégis sok hasonlóság van. A Matterfallt a 2015-ös Paris Game Week keretében mutatta be a Housemarque, egy kifejezetten robbanékony akciójátékot ígérve.

EGYSZERŰ SZTORI, PÖRGŐS AKCIÓ

A Matterfall története nem fog díjat nyerni, a játék elején három mondatban foglalja össze a főszereplő a pár órán át tartó lövöldözés célját. Egy veszélyes földönkívüli anyag megfertőzi a játék világát, így az Avalon Darrow nevet viselő, szabadúszó harcosnak kell megtisztítania a várost, megmentenie a civileket, és legyőzni rengeteg ellenséget. Ez utóbbi egyszerűen hangzik, de közel sem az. A Matterfall ugyanis egy oldalnézetes, 2,5D-s, platform és bullett hell elemekkel vegyített akciójáték, amiben leginkább gyors reflexekre lesz szükség. Igen, Avalont útja során – ami egy futurisztikus világ három részén vezet keresztül – végigkíséri a fenyegető halál, éppen ezért nagyon fontos, hogy az irányítást a játékos megfelelően elsajátítsa.

Avalon tud futni, ugrani, duplán ugrani, emellett pedig rendelkezik néhány különleges képességgel: az ellenségnek való nekirohanással (dash) és a fagyasztással (striking) időlegesen meg lehet bénítani az ellenfeleket, hogy aztán kemény tűzzel likvidálhassuk a különböző, kisebb és nagyobb ellenlábasokat. A gond az, hogy a fagyasztás néha nem reagál megfelelően, márpedig egy ilyen programnál pont a gördülékeny irányítás az egyik legfontosabb követelmény. Ráadásul ez a képesség csak négy irányban működik, de a támadások minden oldalról, állandóan érkeznek. Igaz, hosszú gyakorlás után meg lehet szokni a dolgot, de addigra valószínűleg jó néhányszor elhalálozunk.

A játék célja, ahogy az ilyen programoknál megszokott, a minél magasabb pontszám elérése, ezt pedig rengeteg tényező befolyásolja. Milyen gyorsan értünk végig egy-egy szinten, hányszor haltunk meg, mennyi ellenfelet intéztünk el, hány civilt szabadítottunk ki a fogságból és így tovább. Utóbbiak megtalálása nagyon fontos, mert további, másodlagos fegyvereket adhatnak. Ezek pedig szükségesek, mert használatukkal olyan helyekre is eljuthatunk, amik csak egy ellenfél halála után nyílnak meg. Az irányításon és a játék rövidségén kívül azonban másba nem lehet igazán belekötni, mert a Matterfall ugyanolyan szórakoztató, mint a stúdió eddigi játékai. A játékmenet viszonylag változatos, az ugrabugrától kezdve a zéró-gravitációban zajló lövöldözésen át a platformelemek létrehozásáig terjed a paletta, amivel elkerülhetjük, hogy a rengeteg lövedék eltaláljon minket. Ez kezdetben óhatatlanul megtörténik, így az életerőnk gyorsan elszáll. Meghalt ellenségekből szerezhetünk egészségpontokat, de a checkpointokon való áthaladások is ugyanezt eredményezik, bár ezek túl távol vannak egymástól, emiatt nemritkán nagyon nehéz szakaszok is előfordulhatnak...

FUTURISZTIKUS LÁTVÁNY

Azt nem lehet elvitatni, hogy találás tekintetében a Matterfall lenyűgöző alkotás lett. Tényleg el lehet hinni a képeket látva, hogy a jövőben járunk. Az épületek hatalmasak, mindenhol neonfények világítanak, a háttérben repülő autók és egyéb közlekedési eszközök húznak el, minden szintnek megvan a maga egyedi hangulata – nézzetek csak rá a képekre! Az elektronikus zene remekül asszisztál a látványhoz. Technikai szempontból kiváló játék a Matterfall, grafikai vagy hanghibák nincsenek benne, játékélmény szempontjából pedig viszonylagos rövidsége ellenére is megéri a kért árát. A Matterfall tökéletesen beleilleszkedik a Housemarque eddigi portfóliójába, ha pedig megtanulod irányítani, garantáltan jó szórakozást nyújt – addig meg legfeljebb újra és újra próbálkozni fogsz. G

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Housemarque

ÉRTÉKELÉS

Pörgős, futurisztikus környezetben játszódó, neonfényes akciójáték ez, remek zenével.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO
Látvány és hangulat, akció.

KONTRA
Az irányítást szokni kell, az első végigjátszás után már csak a pontszámok pörgetése miatt lehet újra elővenni.

80%

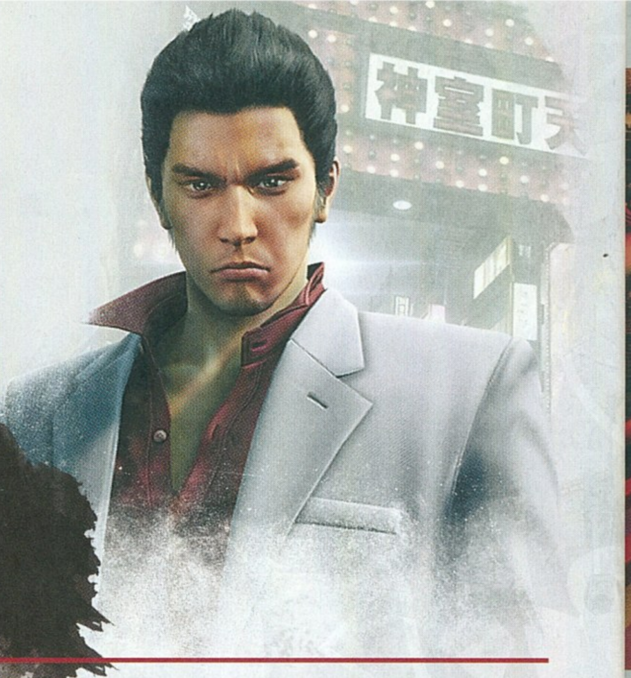
Felfegyverzett exkavátor

Érdekes módon a Housemarque a főellenfelek kitalálásakor közel sem volt olyan leleményes, mint a pályák megtervezésénél. Igaz, hogy elképesztő tűzerőt zúdítanak Avalon nyakába, még sincs bennük semmi fantázia. Az egyik például egy mechanikus, okos anyag által megfertőzött darázs. Kár, hogy elfogyott a kreativitás, pedig a fejlesztők itt igazán elengedhették volna a képzeletüket.

Igazi oldschool lövöldét kaptunk a Matterfall képében, amit pár apró irányítási hiba ellenére nagyon élveztünk.

A JAPÁN KIVI

Yakuza 極 Kiwami



[ÍRTA **WILSON**]

A Yakuza éve parádésan zárul: az előzményeket elmesélő Zero után végre az első rész remake-je is megérkezett angolul, így aki most ugrana fejest minden idők egyik leghangulatosabb akció-kalandjátékba, ennél jobb alkalmat keresve sem találhat.

A sikertelen termékbevezetések minden bizonnyal borzasztóan vastag enciklopédiájában egész biztos, hogy tetemes mennyiségű oldalt érdemelne a Yakuza-széria: elvégre nem mindennapi teljesítmény a világ legnagyobb videojátékos piacán 30-40 000 példányt eladni egy olyan játékból, amely egy nála többszörösen kisebb országban közel egymillió példányban fogyott. Nem kell különösebb szakértőnek lenni a bukás okainak megtalálásához: elég csak a nagy nevekkel megerősített, de botrányosan rossz angol nyelvű szinkronra, a befejezetlen asseteket használó, teljesen nyers trailerekre, és a generációváltás határán levő piacra mutogatni, hogy megértsük, a Yakuza nyugaton miért született halva, és miért akkora csoda, hogy a SEGA mind a mai napig nem adta fel. Pedig lett volna miért, és ők is tettek a bukásért – a Yakuza 3 sokéves késését a cég a hangulatot megalapozó erotikusabb tartalom teljes kivágásával tetézte. Mindeközben persze a sikerért is dolgoztak, így mára eljutottunk oda, hogy a Yakuza a kiadó történetének egyik legnépszerűbb sorozata, nemcsak Japánban, de nyugaton is. Márpedig ha egy gépezet beindul, sok az új rajongó, akik szeretnék képben lenni mindennel. Az újrakiadások és a remasterek korában ez pedig azzal jár, hogy ismét piacra lehet küldeni a régebbi portékákat.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.29.

ÁR
13 990 Ft

VISSZA A MÓKUSKERÉKBE

A Yakuza Kiwami azonban nem egy szimpla újrakiadás, nem HD remaster, hanem az első rész teljes egészében újraépített változata. Alapját a tavasszal kiadott 0 motorja adja, a tartalmat – beleértve a küldetéseket, a történetet, sőt az átvezető videók animációt is – pedig az eredeti, így most az is megismerheti a Kazuma Kiryu saga elejét, aki vagy soha nem konzolozott, vagy már rég túladott a PS2-jén, mire a Yakuza 1 a piacra került. Van is mit, a Yakuza 0-ban látott szerény, jószívű, zsebeit pénzzel dugig tömő Kiryunak ugyanis már nyoma sincs. Gyerekkori barátja és Yakuza-társa, Nishiki kénytelen lelőni a Dojima-família fejét, a balhét azonban Kiryu viszi el, aki 10 év börtön után egy modern, és számára ismeretlen Kamurochóba (a széria fiktív központi területe) tér vissza. Ott sincs minden rendben, Nishiki az egy évtized alatt teljesen kifordult önmagából, amikor pedig a Tojo-klán vezérét meggyilkolják, a csoport 10 milliárd yenes vagyonát pedig ellopják, Kiryura hárul a feladat, hogy lehűtse a forrongó alvilágot.

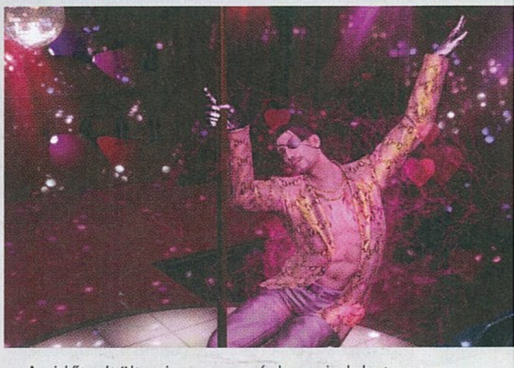
Persze előbb még lesznek fontosabb teendői is: evés, ivás és szórakozás. A Kiwami egyetlen, valamint az egész Yakuza-sorozat központi helyszíne, a Tokió piroslámpás negyedéről mintázott Kamurocho teljes pompájában tér vissza. A nem túl sok háztömbből álló

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A csúfos nyugati bukások ellenére a SEGA újabb és újabb esélyt ad a hazájában piszkosul népszerű sorozatnak az óceánon túl. Ennek köszönhetően idén nemcsak két Yakuza jelent meg az Egyesült Államokban és Japánban, de jövő március végén végre megkapjuk a Yakuza 6-ot is, az első kifejezetten PlayStation 4-re fejlesztett epizódot, amely elvileg lezárja a Kazuma Kiryu-szálat, egy teljesen új főszereplőnek adva át a stafétát. Japánban azért még idénre is jut egy kis adag, augusztus végén ugyanis bejelentették a Kiwami 2-t, azaz a Yakuza 2 remake-jét.

A jakuzák egyik jól felismerhető jellegzetessége, hogy képesek az Erő sötét oldalának használatára. Belőlük lettek a sithek is.

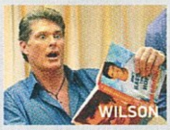
„Rég nem jártam a kedvenc sztriptízbáromban, ideje benézni, berúgni és balhézni egy nagyot!"



nagyobbacska kerület pontosan ugyanazt kínálja, mint mindig: közel féltucat, teljesen egyedi menüvel (étellel és itallal egyaránt) rendelkező éttermet, körülbelül ugyanennyi kisboltot, karaoke bárt, bowling- és játéktermet, baseballpályát, és persze felnőtt klubokat, ahol csinos hölgyek kegyeit lehet keresni méregdrága italok és luxuskategóriás boltokból vételezett ajándéktárgyak segítségével. Sőt a Yakuza 0-val való szálak szorosabbra fűzése érdekében még a zsebautók versenyeztetése is visszatért, így akinek mindig is az volt a vágya, hogy miniatürizált kocsik alkatrészeit cserélgesse és finomhangolja a jobb menettulajdonságok és a sikeresebb versenyek érdekében, nos, ismét kiélheti magát.

Miért is van ezeknek jelentősége egy akció-kalandjátékban? Mert a Yakuza bár keményvonalas, minden esetben komoly bűnügyi dráma, de az igazi élvezet abban rejlik, ha az ember a Kamurocho-mikrouniverzum minden nevezetességét megtalálja, megismeri, és lehetőség szerint ki is élvezi. Remek példa erre a szintén a 0-ból kölcsönzött cicaharc, ami itt kártyagyűjtögetős minijátékként elevenedik meg, ahol már a pakli lapjainak összeszedése is tetemes időt fog felemészteni, hát még a használatuk. A lapokon ugyanis rovarokat imitáló cosplayező hölgyek találhatók, akik egy kő-papír-olló alapú rendszerben próbálják eldönteni, melyik rovar is az állatvilág legerősebb tagja, természetesen melltartóban és alsóneműben, hiszen e nélkül nem is beszélhetnénk igazi japán játékról.

ÉRTÉKELÉS



Ilyen a tökéletes remake: nemcsak hogy a modern kor szintjére hozza az alapjátékot, de még többlettartalommal is megfejeli azt. Jelenlegi és jövendő rajongóknak egyaránt kiváló belépő!

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Felújított harcrendszer, teljes grafikus renováció, na és rengeteg tennivaló.

KONTRA

Néhány sablonos mellékküldetés, Majima kicsit túlerőltetett, a szériában pedig vannak tartalmasabb, jobb epizódok is.

85%

VÁRATLAN MEGLEPETÉS

Egy dologra azonban a remake kapcsán senki sem számított: arra, hogy a széria másik meghatározó karaktere, a felszínen rivális, valójában hűséges társ Majima is kiemelt szerepet kap a Kiwamiban, hiszen az eredeti történet inkább csak a felszínt kapargatta vele kapcsolatban, Majima csak sokkal később, valahol a sorozat utolsó negyedében lett igazán hangsúlyos figura. Szerencsére nem tuszkolták bele a sztoriba (ennek nem lett volna értelme, és idő sem lenne rá), hanem egyfajta önálló mellékküldetés-sorozatként funkcionál. Egész pontosan teljesen kiszámíthatatlan pillanatokban feltűnik (szó szerint egy csatornafedél alól vagy egy szemetesből), és azonnal párbajra hívja Kiryut, mondván, az az életcélja, hogy egyszer igazán komolyan legyőzze. A Majima-harcok alapvetően nagyon szórakoztatók (Majimából sosem lehet elég), meghyerésük máshogy nem megszerezhető képességeket és mozdulatokat nyit meg, viszont túlságosan is sokszor kell vele összetűzésbe keveredni, így szerepeltetése inkább erőltetett, semmint maradéktalanul örömteli.

Amennyiben ilyen szórakoztató a jakuzák élete, már nem is sajnáljuk annyira, ha véletlenül levágják a kisujjunkat...

Két dolog viszont a játék előnyére változott: a fejlődési- és a harcrendszer. Előbbi teljesen szakít az eredetivel, és a 0-ban tökéletesített, szerteágazó képességfát használja, ahol négy kategóriában lehet skillek tucatjaira elkölteni a nehezen megszerezhető pontokat. Minden megnyitott ág azonnal érzékelhető változást hoz, legyen az megnövelt élet- vagy heaterő, magasabb sebzés, vagy olyan kivégző mozdulatok, melyekkel bizonyos körülmények között még a bossok is nagyon gyorsan kórházba küldhetők. A harcrendszer is a 0-t viszi tovább, Kiryu ugyanis most sincs egyetlen harcstílusra korlátozva. Négy közül lehet menet közben, gyakorlatilag bármelyik pillanatban váltani – a gyors, birkózós és klasszikus harcos opciók mellett van egy negyedik is, ám a Dragon of Dojima egyfajta kakukktojás, mert ez csak a sikeres Majima-összecsapásokkal fejleszthető, így aki mindenáron vissza akarja hozni a sitten töltött 10 év alatt sokat felejtő Kiryu régi erejét, nagyon sok küzdelemnek néz elébe.

Az időt eltölteni persze máshogy is lehet, az említett szórakozóhelyek mellett természetesen most is irgalmatlanul sokat el lehet szöszölni a kamurochóiaiak ügyes-bajos dolgainak megoldásával. A Yakuza ezen oldala még mindig, minden kétséget kizáróan a leghumorosabb, legagyamentebb rész. Bár akadnak szokványos feladatok (ellopott tárcák visszaszerzése, gyors meggazdagodást ígérő kuruzslók leleplezése), de azért a legtöbb ennél sokkal hajmeresztőbb ötletekkel áll elő. Ilyen az, amikor oda kell menni egy idegen nőhöz azzal, hogy „szexinek talállak", majd elvinni egy úrhoz a hölgytől nyert csomagot, de anélkül, hogy az ember belepillantana a zacskóba (bugyik vannak benne...); amikor le kell vadászni egy lány megrögzött követőit, akik szó szerint még a lámpapóznákra is hajlandóak felmászni érte; kimenteni a szorultabbnál szorultabb helyzetekből azt a szerencsétlen embert, aki mindenáron yakuza akar lenni, de valahogy mindig bajba kerül. Az ilyen Substoriesnak hívott mellékküldetésekből ezúttal is 100 darab van, és fejezetről fejezetre nyílnak meg újabb adagok. Van, amelyik a teljes sztorit végigkíséri, és csak a stáblista előtt nem sokkal lehet pontot tenni a végére, de a legtöbb egy körben, pár perc alatt teljesíthető.

Ezért, és persze minden másért mondható az, hogy az eredeti Yakuza 10 év elteltével is egy komplett műfajt meghatározó, igazi klasszikus, amely ezzel a teljes körű remakekel és az őt megillető figyelemmel végre elérte azt, amit annak idején nem tudott. A sorozat későbbi részei sokkal tartalmasabbak, csiszoltabbak nála, de nélküle sosem készültek volna el – ha pedig remake-ről van szó, a Kiwami nem csupán egy a sorból, hanem az egyik legjobb és legszínvonalasabb, amit valaha csináltak!

ONLINE IS

A Kiwami 2 bejelentése mellé egy másik örömhír is jutott augusztusra: az „új Yakuza-sorozat" első nagy fejezete a Yakuza Online lesz, amely free-to-play játékként mutatja be a 2018-as Kamurochót az új főszereplővel, a 40 éves, Kamurochóban született és nevelkedett Ichiban Kasugával a középpontban. A PC-re és mobiltelefonokra egyaránt elérhető YO-ról keveset tudunk, és a Kiwami 2-höz hasonlóan egyelőre csak japán megjelenésről volt szó, de egy a bemutatót követő angol nyelvű kérdőív alapján már a SEGA-nál is felmerült a nyugati kiadás gondolata.

AZ UTOLSÓ KALAND?

UNCHARTED THE LOST LEGACY

[ÍRTA CHOCHO] Csak nem tud megszabadulni Nathan Drake hagyatékától a Naughty Dog. Bár mindenki kedvenc tolvaja a tavalyi Uncharted 4 végén visszavonult, az ősi kincsek felkutatása még most is milliókat vonz a tévé elé, így a stúdió úgy döntött, egy mellékággal tesz a rajongók kedvére.

Már itt a cikk elején fontos tisztázni, hogy az Uncharted: The Lost Legacy nem egy DLC vagy kiegészítő a negyedik részhez, hanem önálló játék, amely a fejlesztői ígéretek szerint 6-8 órás szórakozást ígér – ez tapasztalataim szerint tényleg így van, normál fokozaton 7 óra volt a játék, mindez úgy, hogy a megannyi gyűjthető cuccot nem szedtem össze, és a multiplayerbe sem ugrottam fejest. Bizony, a kábé 12 ezer forintos The Lost Legacy mondhatni egy teljes értékű alkotás, amit a Naughty Dog egy kisebb csapata hozott tető alá, miközben a stúdió fejesei és fontosabb alkotói a The Last of Us 2-n dolgoznak. Persze, mivel a bevezetőben említett okból Nate már nem ugorhatott be, új főszereplő után kellett nézni – ekkor jött kapóra a sorozat közönségkedvenc femme fatale-ja, Chloe Frazer, aki a 2. és 3. epizódban komoly szerephez jutott, sőt egy ideig úgy tűnt, kiütheti Nate szerelmét, Elenát is a nyeregből. Ez végül nem jött össze neki, ám míg Nathan otthon játssza a papucsot, addig Chloénak több kincs marad, amit kiáshat vagy ellophat. Hősnőnk azonban – mint azt a korábbi játékokból már tudjuk – nem egyedül dolgozik; ezúttal a negyedik rész veszedelmes zsoldosa, Nadine Ross szegődik mellé, hogy együtt kutassák fel India elveszett ereklyéjét, Ganésa istenség agyarát.

KETTEN A VILÁG ELLEN

A történet nem kap túl nagy szerepet a The Last Legacyban, a bevezető szakaszban ismertetetett leosztás gyakorlatilag a végjátékig nem változik: adott a két, a másikat annyira nem csípázó főszereplő, akik egymásra vannak utalva, és közösen próbálják meg elhappolni az agyart az épp aktuális papírmasé főgonosz elől. Utóbbi, avagy Asav egy indiai hadúr, aki egykor doktorként kutatta azokat a történelmi leleteket, amelyeket most tűzzel-vassal próbál megszerezni – nagyon eredeti, tényleg. A készítők minden bizonnyal érezték, hogy ezt annyira nem kéne erőltetni, és ezért a sztorit végig minimálon tartották. Átvezető animációk alig vannak a játékban, Chloe és Nadine pedig folyamatosan szívják egymás vérét, amint egy pár percig nem kell lelőniük senkit. Mert egyébként a két hölgy ugyanazt csinálja, amit Nathan szokott, vagyis rohangálnak a helyszíneken, és halomra gyilkolják Asav embereit, akik hogy, hogy nem, mindig előttük érnek a területre, de persze sosem kerülnek közelebb a megoldáshoz. Ez az a pont, ahol muszáj elmarasztalnom a The Lost Legacyt, főleg mert Chloéval sem kezd igazából semmit, mármint azon túl, hogy őt fogjuk irányítani a játékban. Meglepetések és váratlan karakterfelbukkanások persze így is várhatók, az biztos, hogy a fanatikus rajongók élvezni fogják a dolgot, de én azért jobban örültem volna, ha pár be-beszúrt kikacsintás helyett picit tartalmasabb sztorit kapok, már ha a játék ennyire hosszúra sikeredett.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.22.

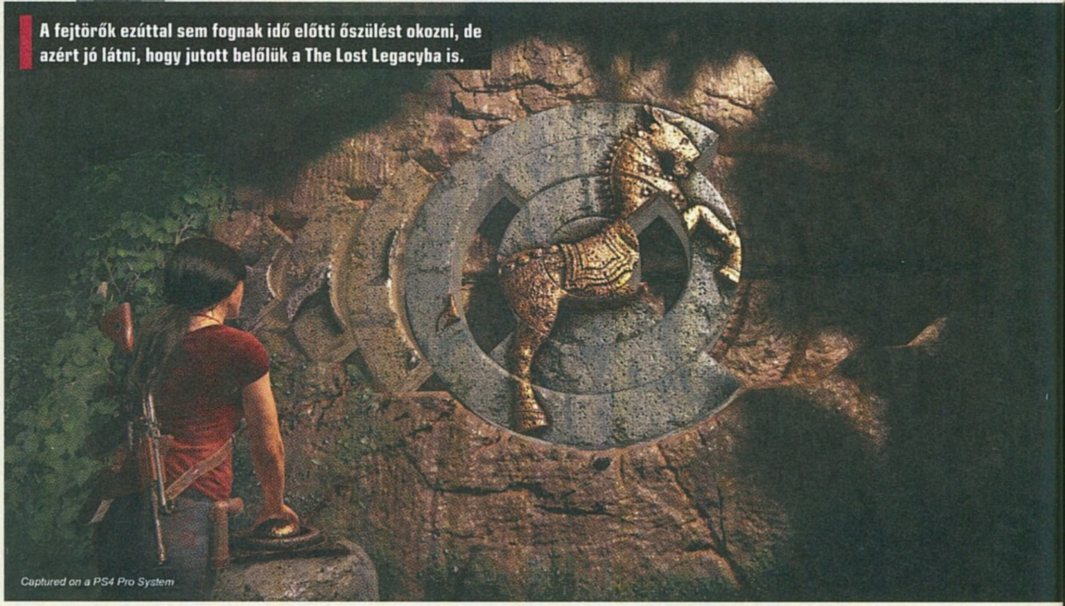
ÁR
11 990 Ft

HOSSZÚ VAGY RÖVID?

Mert valljuk be: manapság egy 6-8 órás egyjátékos kampány még elfogadhatónak számít, főleg hogy a The Lost Legacy még pár újdonsággal is szolgál. Egyrészt mivel Chloe még Nate-nél is fifikásabb tolvaj, a hajtűvel fel tud törni zárakat, amit egy ötletes, de kissé egyszerű minijáték formájában tálal a játék. A képernyőn megjelenik egy kör alakú ábra, amin a bal analóg kart mozgatva kereshetjük meg az érzékeny részeket. Amennyiben elérünk egy ilyenhez, a kontroller rezegni kezd, mi pedig várunk, és türelmünk záloga egy szolid kattanás lesz – ezt addig ismételgetjük, míg ki nem nyílik a zár. Asav emberei számtalan zárt ládát hagynak maguk után, ezeket érdemes kinyitni, mert a harc során jól jön az extra lőszer vagy gránát.

A másik újdonság inkább technikai szempontból érdekes. A Naughty Dog a saját grafikus motorja legújabb változatát pakolta a lemezre, ami bizony tud egy s más olyan trükköt, amelyeket az Uncharted 4-ben még nem láttunk. Ilyen, hogy a játék második helyszíne egy hatalmas open-world játszótér, ahol egy dzsippel furikázva mi dönthetjük el, milyen sorrendben teljesítjük az elénk táruló akadályokat. Különféle tornyok megmászásáról, valamint a bennük található logikai feladványok megoldásáról van szó, valahogy úgy, ahogy a modern Tomb Raider-játékokban láttuk. Ez eddig nem lenne nagy újdonság, a Nyugati-Ghátok azonban tényleg gigászi terep, ami egy picit azt is előre vetíti, milyen lesz majd a The Last of Us 2, elvégre miért növelne a játéktéren a stúdió, ha nem szeretne demonstrálni vele valamit? Persze ezt a cirka kétórás szakaszt további lineáris lövöldözés, ugrándozás, mászás és lengés követi, tradicionális Uncharted-stílusban.

A fejtörők ezúttal sem fognak idő előtti őszülést okozni, de azért jó látni, hogy jutott belőlük a The Lost Legacyba is.



„Asszem, itt hagytam a jegygyűrűm, ha nem viszem haza, a géppisztoly sem fog megvédeni az asszony haragjától."

ÁLMAIMBAN INDIA…

Chloe és Nate arzenálja azonos, avagy minden olyan fegyver és taktika, ami az Uncharted 4-ben jelen volt, itt is visszaköszön. Mindöszsze két apró dolgot változtattak a fejlesztők. Az egyik a verekedés; mivel Chloe nő, ezért kevesebbet üt, inkább kitér, így a bunyók hangulata egy picit eltér attól a kocsmai stílustól, amit Drake-től megszoktunk. A másik a mesterséges intelligencia, ami ahelyett, hogy fejlődött volna, butult; Asav katonái ostobák, mint a frissen vágott bükk, csak addig emlékeznek behatolókra, míg látják őket, ergo Chloéval még Nate-nél is jobban megéri bujkálni. Előugrunk a magas fűből, lelövünk egy-két rosszfiút, visszabukunk, várunk, majd mikor lenyugodtak a kedélyek, újrakezdjük az egészet. Ezzel együtt a mozgásuk sem olyan természetes, mint az Uncharted 4-ben volt, sokszor összeállnak 2-3 fős csoportokká, ami sem ütőképesség, sem stratégiai szempontból nem előnyös. Hogy miért romlott az MI viselkedése az előző játék óta, rejtély, talán a mellékes csapat tagjai nem voltak annyira a helyzet magaslatán, mint a veterán fejlesztők. Ugyanakkor ez csak a The Lost Legacy nagyobb pályarészein, valamint az utolsó fejezet eszelős akciózása közben szúr szemet, a legtöbb pályán úgy helyezték el a katonákat, hogy akarva akaratlanul is taktikusan kelljen harcolnunk velük, nem beszélve a sokszoros túlerőről és arról, hogy Chloe kevesebb golyót bír el, mint volt pasija. Itt jegyezném meg, hogy Nadine hasznos tagja a duónak, amikor velünk van, tényleg darál, vigyáznunk pedig nem kell rá, szó sincs unalmas escort missionről.

ÉRTÉKELÉS

Hangulatos, jól működő etap, ami kevés lenne egy újabb számozott részhez, de a rajongók éhségét így is csillapíthatja.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Szép grafika, nagy területek, klasszikus Uncharted-játékmenet és hangulat.

KONTRA

Kidolgozatlan főgonosz, soványka sztori, butuska MI.

80%

Mivel a játék ezúttal egyetlen kontinensen (India) játszódik, ezért maguk a pályák annyira nem változatosak, mint a korábbi részekben. Mindenhol zöldellő dzsungel és sötét, mohás romok, na meg lepukkant városrészek, esetleg szakadt, de veszedelmes járművek (a helikopterek csak rémálmaimban köszönjenek vissza!); ez van, kevesebb idő és kisebb költségvetés jutott a The Lost Legacyra, mint a több Unchartedra, ennek ellenére így is lenyűgöző az, amit látunk. A grafika minden eleme pazar, kezdve a karaktermodellektől a textúrákon át egészen az animációkig. A játék PS4 Pro esetén támogatja a 4K-s felbontást, valamint a HDR-t, de ezekhez természetesen megfelelő tévékészülék is szükséges. Jómagam egy mezei PS4-en, HDR nélküli tévén játszottam végig a programot, és még így is gyönyörű volt (noha a PS4 legszebb játékai még most is a The Order 1886 és a Horizon Zero Dawn).

MI LESZ VELED, UNCHARTED?

Nem tagadom, remekül szórakoztam a The Lost Legacyval, de meg kell hagyni, vártam, hogy végre vége legyen – főleg, mert az utolsó másfél óra szinte mintha végjátékok sorozata lenne. Nem arról van szó, hogy a játék rossz, épp ellenkezőleg, nagyon is jó; csak épp mind az Unchartedből, mind ezekből a karakterekből elég volt már egy picit. A Naughty Dog esküszik mindenre, ami szent, hogy kész, ennyi volt, most már nem lesz Uncharted, ami a videojáték-világ üzleti értelmezése szerint egy páréves szünetet jelent. A magam részéről bízom benne, hogy a srácok tartják a szavukat, mert bár nagyon jó mindenfelé kalandozni, csak a rajongói elvárások miatt kár visszafogni a megújulást – főleg egy ennyire tehetséges stúdió esetében. És hogy megéri-e megvenni a The Lost Legacyt? A rajongóknak mindenképp – főleg mert esélyes, hogy egy ideig nem lesz részük újabb kincsvadászatban.

Újabb lelet a PlayStationre, ám ezt az ereklyét nem szeretnénk még egyszer kiásni, oké, Naughty Dog?

És a multi?

A cikk elején hivatkoztam a multiplayerre, de nem fejtettem ki – itt az ideje pótolni az elmaradást. Szóval az Uncharted: The Lost Legacy beépített többjátékos móddal rendelkezik, ám még mielőtt megörülnétek, kooperatív játékmódot a két főszereplő ellenére sem kapunk. Helyette az Uncharted 4: A Thief's End multija került a lemezre annak minden tartalmával, még a szerverek is azonosak. Avagy ha valakinek nincs meg az Uncharted 4, akkor is ugyanazokkal a játékosokkal találja szemben magát az online arénákban, akikkel az előbbi játékot már több mint egy éve folyamatosan űző vásárlók – hogy ez mennyire fair, rátok bízom. Extra tartalom persze került a többjátékos módba a The Lost Legacy megjelenése alkalmából: új skineket és egy hordamódot is kaptunk, utóbbiban akár száz egymást követő hullámban is bizonyíthatjuk, hogy nálunk még Nathan Drake sem lehet nagyobb túlélőművész.

SZÖRNY-Ű SZTORIK

Monster Hunter Stories

[ÍRTA WILSON] **Keleten gépeket vesznek érte, nyugaton pedig csak tennék, ha lehetne: a Capcom már hónapokkal a nagy jantuári ostrom előtt megkezdi a Monster Hunter-franchise megerősítését nyugaton is, ezúttal a Nintendo, és egy teljesen új műfaj segedelmével.**

Az élet számtalan megmagyarázhatatlan dolgának egyike az, hogy a Monster Hunter miért nem vetette meg a lábát soha Japánon kívül – avagy a Capcom miért döntött úgy, hogy csak szórványosan hajlandó lokalizálni annak a franchise-nak a fontosabb állomásait, amely a hazájában szó szerint komplett konzolok sorsát pecsételi meg. Hiszen a PlayStation Vita tiszavirág élete is rövidebb lett volna nélküle, és minden bizonnyal sem a 3DS, sem a PSP/PSV eladásai nem pörögtek volna olyan hihetetlen tempóban, ha nem érkezett volna mindegyikre egy jelentős MH-epizód. Az persze mindenre magyarázatot ad, hogy a kézikonzolok Európában és az Egyesült Államokban közel sem annyira népszerűek, mint az otthoni gépek. A már egy évtizede handheld-centrikus széria esetében ez persze azzal járt, hogy egy jelentős szakadék jött létre a két égtáj és annak videojáték-piaca között, amit a Capcom két módon is be akar foltozni. Egyrészt a 3DS-epizódok lokalizációjával és a kifejezetten PS4-re és Xbox One-ra megálmodott nagygépes felvonással, másrészt az olyan spinoffokkal, mint a Monster Hunter Stories, amely tulajdonképpen csak nyomokban nevezhető Monster Hunternek.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Marvelous

ÉRTÉKELÉS

Kifejezetten tartalmas, meglepően kidolgozott spinoff, ami csak nyomokban tartalmaz Monster Hunter elemeket, de gyerekjátéknak kifejezetten remek. Csak ne hívjuk Monster Hunternek...

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Piszkosul sok tennivaló, addiktív szörnynevelés és csapatépítés.

KONTRA

Komoly képfrissítési és textúraproblémák, nem túl tetszetős tálalás, súlyosan vontatott kezdés, sablonos és felesleges sztori.

80%

CSAPATSZELLEM

A Stories ugyanis egyáltalán nem olyan, mint bármelyik MH. Itt nem egy vadászt alakítunk, aki a fantasy és az alkalmankénti steampunk elemeket vegyítő világban indul szörnyek után, hogy azokat becserkészve gazdagítsa tudását és persze a pénztárcáját, hanem egy Ridert, akit nevezzünk lovasnak. Csakhogy paripa helyett azokat a lényeket kell betörni, akiket bármelyik másik MH-ben megölnénk. A Stories főszereplője egy fiatal fiú, aki mindig is Rider szeretett volna lenni, és egy meglepően komor eseményt követően teljesül is a vágya, így nekiindul a világnak, hogy faluja hírnevét, és persze a sajátját is öregbítse.

Ahhoz persze, hogy ezt megtehesse, szüksége lesz szörnyekre is, illetve azok tojásaira, amiket elcsenve majd kikeltetve gazdagíthatja istállóját, és így társai számát. A szörnyeknek alapvetően két feladat jut: egyrészt a hátukat megnyergelve lehet a leggyorsabban felfedezni a hatalmas, régiókra osztott világot, másrészt társként és aktív résztvevőként is funkcionálnak a csaták során.

TRIPLA CSATA

A Stories harcrendszere is szakít a hagyományokkal, hiszen nem valós időben kell küzdeni, hanem egy olyan körökre osztott metódus mentén, amelyben a kő-papír-olló szabályai érvényesülnek. Három lehetséges támadás indítható: egy erőalapú, egy gyorsasági, valamint egy technikai. Maguk a riválisok – azaz jobbára szörnyek, nagyon ritkán emberek – is pontosan ezzel a repertoárral rendelkeznek. A cél az, hogy rájöjjünk, a másik mire készül, és megpróbáljuk az azt kioltó vagy annak sebzését csökkentő ellenmozdulatot bevetni. Szörnytársunk közben pontosan ugyanezzel próbálkozik: közvetlenül nem irányítható, de ha sikerül vele szinkronban akciózni (mondjuk ugyanazon mozdulat kiválasztásával), elkezd töltődni egy mutató, amely a lovas és a bestia fúzióját eredményezi, és idővel egy különleges támadás bevetését is lehetővé teszi.

Akkor sincs baj, ha esetleg nagyon lesérülne valamelyikük: a lovast és a lényt is lehet gyógyítani vagy épp buffolni a növények és bájitalok segítségével, sőt a szörnytársat bármikor le lehet cserélni egy másikra a repertoárból. Ennek igazán csak a későbbi, komolyabb összecsapások során lesz igazán nagy szerepe, ahol az ellenfél esetenként csak egy adott elementállal sebezhető. Erre is van ellenszer, a kreatúrákat lehet tanítani, testre szabni, új képességekhez és tulajdonságokhoz juttatni, és olyan bestiát faragni belőlük, akik még a legszívósabb bossokkal is fel tudják venni a harcot. És hogy működik-e ez a pokémonizált Monster Hunter? Mindenképp: bár nagyon lassan indul be, története alig van, gyerekszereplői pedig nem túl markánsak, a szörnygyűjtögetésre és azok nevelésére kihegyezett játékmenet legalább annyira lebilincselő, mint a fő sodrás szörnyvadászata. A Stories nem túl szép ugyan (és mellé még borzalmasan is fut), de helyén kezelve, nem Monster Hunternek hívva több mint egy átlagos klón: egy remek mellékszál és egy kitűnő beugró egy szörnyen jó sorozathoz.

Nem az a tipikus Monster Hunter-játék, de éppen ezért olyan jó; amennyiben a Pokémont unod, a Stories ideális pótszer lehet.

Tompika nem érti, hogy Magdi néni házi iguánája miért nem élvezi a lovacskázást.

Oké, ennyire badass jelenetek a Pokémon-játékokban nem sűrűn vannak, szóval tessék gyorsan lecsapni a Storiesra!

VÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ

[ÍRTA WILSON] Már az első pletykákból tudni lehetett, hogy itt valami különleges készül, de még a nagy szivárgás után is volt ok izgatottnak lenni – a végleges változat birtokában pedig most már biztos, hogy a Mario + Rabbids a Switch kínálatának egyik legkülönlegesebb játéka!

A hit nagy úr, a pénz még annál is nagyobb; a Ubisoftnál mindkettőből akad bőven, más magyarázat ugyanis nincs arra, hogy miért tettek fel már akkor mindent a Wii-re, amikor az emberek még csak a gép nevén röhögtek, és senki sem sejtette, hogy minden idők egyik legsikeresebb konzolja válik belőle. A francia játékgyár kereken hét játékkal támogatta meg a rendszer startját, és bár ezek egy része nem olyan cím volt, amiért érdemes lenne gépet venni, a Ubisoft és a Nintendo közötti harmóniát megalapozták. Ezen pedig még a Wii U nem várt bukása sem ejtett csorbát, különösen úgy, hogy a Ubisoft az elmúlt tíz évben az egész ipar egyik legmeghatározóbb szereplőjévé vált. Így ahhoz is hozzáférést kapott, amihez a világon szinte senki: a Mario-univerzumhoz.

NYUSZIBOGYÓK ÉS SPAGETTI

A Mario + Rabbids szinte példátlan, hiszen third party játék, azaz nem a Nintendo készítette, ennek ellenére Mario és univerzumának összes karaktere, eleme benne van, ráadásul nem vendégszereplőként: ez az ő világuk és az ő sztorijuk. Legalábbis részben, hiszen nem véletlenül szerepel a címben a Rabbids: a Wii-korszak ikonikus Ubisoft-karakterei megint bajt kavarnak, méghozzá nagyot, elvégre a rájuk jellemző meggondolatlanság ezúttal nemcsak őket, de a Mario-Luigi-Peach triót is szószba keveri. A két csoport jelentősen eltérő univerzumának fúziója ismét veszélybe sodorja a Mushroom királyságot, ezúttal Bowser Jr. kezébe adva egy olyan eszközt, amely megint pusztulást hozhat mindenkire. Ezért a nyulakkal megerősített Mario-teamnek kell megmentenie a világot – már megint!

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris + Milan

ÉRTÉKELÉS

A Mario + Rabbids az egyik legjobb Mario spinoff játék, amit valaha csináltak: remek belépő egy olyan műfajba, amit a Nintendo konzolok emeltek a csúcsra és tartottak életben az elmúlt évtized alatt!

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Zseniális tálalás, remek játékmenet, tartalmas kampány.

KONTRA
Extrémen limitált co-op opció, több frusztráló csata, kissé erőltetett történet.

83%

KIRÁLYI CSATÁK

Ezúttal azonban nem a szokásos módon kell felfedezni a királyságot, hanem egy Marioék számára valamennyire új környezetben: a stratégiai szerepjátékok világában. A Kingdom Battle leginkább a Firaxis modern XCOM-jaihoz hasonlítható, hiszen itt is egy csapatot összeállítva kell több tucatnyi csatát letudni a különféle, izometrikus nézetben ábrázolt helyszíneken, különböző ellenfeleket pofozgatva egy körökre osztott harcrendszerben.

Persze ennél azért kicsit összetettebb a dolog: kezdésnek például ott vannak maguk a karakterek, akik vegyes arányban tartalmazzák a klasszikus Mario-brigádot, és azok nyúl változatait, a baljós események ugyanis fantasztikusan humoros, parádésan animált imposztorokat szültek. A minden helyzetben szelfiző nyúl-Peach és a kótyagos nyúl-Luigi ellopja a rivaldafényt, de az ősi Mario-ellenfelek is megkapják a maguk alternatív változatát.

Ilyen és ehhez hasonló figurákból egyszerre csak három tartózkodhat a csapatban, de a nagyobb csaták között szabadon lehet cserélni őket. Mindegyikük saját fegyverarzenállal, különleges képességekkel és tulajdonságokkal rendelkezik, ráadásul ezeket folyamatosan fejleszteni kell. Az új eszközök mellett egy vaskos képességfán lehet elkölteni a nehezen megszerzett pontokat, ennek pedig azonnal látható és érezhető eredménye van.

Ezt a legjobban a mozgás illusztrálja. Minden körben összesen három akcióra van lehetőség: egy támadásra, egy képességhasználatra és egy mozgásra. Értelemszerűen célszerű először a skilleket bevetni (mondjuk a támadást vagy a védekezést buffolni), aztán pedig ajánlott olyan helyet találni a térképen, ahol az amúgy rombolható tereptárgyak védelmet nyújtanak, és rá is lehet látni az ellenségre. Csakhogy itt az egyszerre letudható táv nem teljesen fix, vannak ugyanis ide-oda kígyózó csövek, melyekkel akár a térkép másik oldalán is ki lehet lyukadni, méghozzá egyazon körben, később pedig bizonyos fejlesztések birtokában még ugrálni is lehet. Ez nem csupán előnyös, de kicsit fájdalmas is, mert ugyanerre az ellenfelek is képesek, így egyáltalán nem lehet kiszámítani, hogy a következő kör kezdetére pontosan hol lesznek a karakterek.

SZÉP LETT, NA

Ráadásul mindezt egy álomszépen festő, változatos világban kapjuk meg, különleges ellenfelekkel, bossokkal, mini logikai feladványokkal, és persze a Rabbidsre jellemző humorral, amit még a maroknyi, kifejezetten frusztráló csata és nehézségi tüske sem tud lerontani. Így maximum csak egy dolgot kívánhatunk – további nyulakat, további kalandokat, és egy hasonlóan őrült második részt! G

Nem, ez nem egy animációs filmből származó kép, hanem a játék lett ennyire cuki.

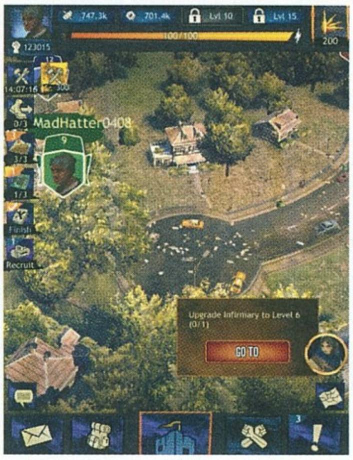
The Walking Dead: March to War

[ÍRTA CHOCHO] Közeleg az október, vele együtt pedig a The Walking Dead nyolcadik évada, aminek egy újabb mobiljátékkal igyekszik megágyazni az Disruptor Beam. Persze hasonló alkotásokkal tele a padlás, és sajnos ez az app sem sikerült kiemelkedőre.

Kiadó: Disruptor Beam **Platform:** Android, iOS **Link:** http://bit.ly/2vwkQjj **Megjelenés:** 2017.08.30. **Ár:** ingyenes

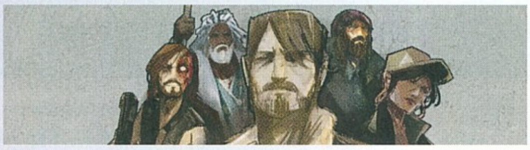
A The Walking Dead számtalan mobiljátékot inspirált, ezek között pedig akad pár kiemelkedően sikeres darab, mint például a Road to Survival vagy a Telltale Games többévados kalandjáték-sorozata. Minden bizonnyal ezek népszerűsége miatt gondolta a Disruptor Beam csapata, hogy nekik is egy TWD-appal kell előrukkolniuk, így született meg a March to War, amely nem nevezhető rossz alkalmazásnak, csak épp semmi eredetit vagy újat nem nyújt.

Ha már találkoztál a Game of Warral és annak kismillió klónjával, a March to War ismerősnek tűnik majd, és nemcsak a címe miatt. A játékban a zombiapokalipszis túlélőinek egy csoportját vezetve kell menedzselned a táborodat, szép lassan fejlesztve annak infrastruktúráját, valamint néha küldetésekre küldve az embereidet, hogy vagy más játékosok táborából, vagy a világban szerteszét heverő, járkálóktól hemzsegő loot-területekről hozzanak vissza ellátmányt. Mindez nem hangzik rosszul, de sajnos – akárcsak a Game of War – hamar unalmassá válik, főleg, hogy az oktatópálya után a játék elengedi a kezünket, és hacsak mi nem erőlködünk az állandó fejlesztéssel és küldetésmegoldással, gyakorlatilag semmi sem történik a bázisunkon.



Mivel egy elsősorban közösségen alapuló játékról van szó, még felfuthat a March to War, de egyelőre nem sok értelmét látom a telepítésének. Képregényrajongóknak persze így is érdemes vetni rá egy pillantást, ha másért nem, a szép karakterartok miatt.

60%



Titanfall: Assault

[ÍRTA CHOCHO] Rovatunk előző részében már ejtettünk pár szót a Titanfall: Assaultról, a játék pedig azóta megjelent, és határozottan kellemes csalódásnak bizonyult. Egyedül a mikrotranzakció erőteljes jelenléte miatt csóváljuk a fejünket.

Kiadó: Nexon **Platform:** Android, iOS **Link:** http://bit.ly/2gLukAF **Megjelenés:** 2017.08.22. **Ár:** ingyenes

Amikor a Nexon bejelentette, hogy az EA és a Respawn közreműködésével taktikai mobiljátékot készít a Titanfallból, elsőre mindenki egy Clash Royale-klónra asszociált – sőt másodjára is, lévén a játék ránézésre és működési elveit tekintve kiköpött másolata a népszerű MOBA-nak. A látszat azonban csal, a Titanfall: Assault jóval több egyszerű koppintásnál. Bár ezúttal is két csapat harcol a másik tornyának elpusztításáért, a pályák a műfajhoz képest nagyok, a csaták hosszúak (akár 10 percre is elnyúlhatnak), a kártyalapokkal behívható egységek pedig tökéletesen hozzák a kő-papír-olló mechanikát.

A nagygépes Titanfall helyszíneire hajazó, szemét-telepszerű pályák kacskaringósak, és az Amped Hardpoint-játékmódhoz hasonló kontrollpontok találhatók rajtuk, melyek bevédése közelebb segít bennünket a győzelemhez. Ha pedig már azt hinnénk, hogy embereinkből kifogy a szusz, megérkeznek a sorozat címadó mechái, a Titanek, velük pedig az egész csatatér átalakul, pusztító káosszal zárva az egyébként igenis mélységgel bíró csatát. Az egész nagyon szórakoztató, a játék nem is hoz szégyent a sorozatra, a beépített mikrotranzakciók azonban kicsit elszálltak, főleg, hogy online játszva könnyen belefuthatunk valós pénzen megerősített ellenfelekbe.

80%

MOBILHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

KÖZELEG A VÉGÍTÉLET

Nemcsak a Total War: Warhammer II van a nyakunkon, hanem bizony a mobilos Warhammer Quest 2: The End Times is, ami egy körökre osztott dungeon crawler lesz a méltán népszerű fantasy univerzumban. Az október 19-én megjelenő, egyelőre csak iOS-re elérhető játékban lenyűgöző grafika és animációk mellett gyakhatjuk a különféle szörnyeket, miközben nem csupán tapasztalati pontokat és lootot gyűjtünk, hanem minden bizonnyal ősz hajszálakat is.

MOBILON IS VÁR A VÉGZET

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a konzolosok már javában a Destiny 2 lázában égnek, ezt a hullámot pedig a mobilpiacon is meg kell lovagolni. A Madfinger Games a gamescomon mutatta be saját okoseszközös Destiny-klónját, amely a Shadowgun Legends címet kapta, és valamikor ősszel érkezik Android és iOS platformokra. Egy futurisztikus FPS-ről van szó, amiben az Activision sorozatához hasonlóan online kell osztanunk az áldást. Várjuk, na.

ZSEBBE VELED, CINDY!

Egészen különleges mobiljátékkal rukkol elő a Square Enix. A konzolokra tavaly, PC-re jövőre megjelenő Final Fantasy XV kap egy okoskészülékes portot Pocket Edition címmel, amely epizódokra osztva, cuki grafikával és mobilbarát játékmenettel igyekszik elmesélni Noctis és barátai világmegváltó történetét. Lapzártánkig nem érkezett infó a megjelenést illetően, de Androidra, iOS-re és Windows 10-re is letölthető lesz a játék.

DÍJAZOTT KALANDRA FEL!

Szeptember 15-től lesz elérhető a PC Guru 2017/08-as számának Radar alatt rovatában már bemutatott Cat Quest androidos iterációja. Akik nem olvasták Böjti cikkét erről a pazar akció-RPG-ről, egyrészt szégyelljék magukat, másrészt képzeljenek maguk elé egy Zelda-szerű programot, amiben a zöld kis sipkát viselő elf helyett egy sárga cica a főszereplő. iOS-eseknek jó hír, hogy ők 5 dollár fejében szeptember 5 óta bezsákolhatják a macskát.

Egglia: Legend of the Redcap

[ÍRTA CHOCHO] Amióta a Square Enix elkezdte kiadogatni mobilokra is a korábbi JRPG-it, a sorozat okoseszközökön is új életre kelt, ami egyfelől nagyszerű, másrészt viszont ez a trend az Eggliához hasonló fércműveknek is tered ad.

Kiadó: DMM.com ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2w6m0xi ■ **Megjelenés:** 2017.08.22. ■ **Ár:** 3490 Ft

Na nem mintha kifejezetten rossz volna a Legend of the Redcap alcímű szerepjáték; épp csak nagyon drága ahhoz képest, hogy a játékmenete 90 százalékban céltalan grindelésből és egyformán lebonyolítható, minimális stratégiai érzéket megkövetelő, fárasztóan monoton csapkodásból áll.

A sztori egyébként egy manóról szól, aki fajtársaival ellentétben nem idegesítő szemétláda, lévén egykor levágták a szarvát, és ettől jó fiú lett. Ne kérdezzétek, a játék ezt nem fejti ki jobban, mindenesetre hősünk neve azért Redcap, mert – láss csodát – piros sapkát hord (ez az égből hullt Egglia földjére, hogy... na mindegy, hosszú). Feladata a tojásokra szakadt (!!!) világ megmentése és újraegyesítése, ezt pedig különböző területek megtisztításával érheti el, miközben egy kis falucskát is fel kell építeni, mert nincs mobiljáték építkezési elemek nélkül. A kellemes grafika és a humoros zene bárgyú beszélgetésekkel és faék egyszerűségű hexagonális csatározással párosul.

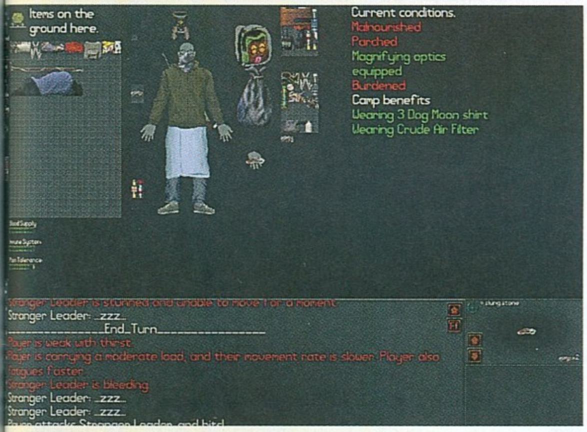
Az igazat megvallva el lehet lenni a játékkal, de több mint háromezer forintért ennél többet várnánk – amennyiben mindenképp hasonló alkotásra vágysz, inkább valamelyik régebbi Final Fantasyre költs, mert az jobban megéri.

65%

NEO Scavenger

[ÍRTA CHOCHO] Éhes vagy, fázol, sötétedik és félsz. Ennivalód alig van, lőszered még annyi se, a közelből azonban furcsa neszek hallhatók, így akármennyire kicsik is legyenek az esélyeid, muszáj leszel felvenned a harcot, ha életben akarsz maradni.

Kiadó: Blue Bottle Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2wGq09L ■ **Megjelenés:** 2017.07.26. ■ **Ár:** 9,99 dollár (kb. 2500 Ft)



A kissé sötét bevezető jól érzékelteti, milyen nyomorúságos érzés a NEO Scavengerrel játszani. A PC-re 2014 decemberében kiadott roguelike szerepjátékról még]{redenc mester írt 2 oldalas tesztet a PC Guru 2015/02-es számában, így most csak röviden foglalom össze, miről is van szó. Egy poszt-apokaliptikus túlélő-RPG-ről, amit abszolút minimalista vizualitás jellemez, ellenben gameplay szempontjából annyira hardcore, hogy még a legelvetemültebb Wasteland-fanatikusok is vagy ezerszer meghalnak benne. Hősünk egy szál pendelyben tér magához a senkiföldjén, karakterét csak szöveges tulajdonságai határozzák meg, a sztori pedig annak megfelelően bontakozik ki előtte, hogy mennyire bírja a spártai körülményeket. Ezek amúgy nemcsak őt, hanem a játékost is próbára teszik: körökre osztott hexagonális harc, nulla ellátmány, feltérképezetlen terület, egy-egy túlélő, akiről sosem tudni, barát-e vagy ellenség... egyedi játékról van tehát szó, amit végre okoseszközökön is játszhatunk. A letöltés ingyenes, ekkor egy demót próbálhatunk ki, majd ha tetszett, amit láttunk, a menüben pengethetjük ki a 10 dolláros vételárat a teljes csomagért. A NEO Scavenger azonban nem igazán mobilbarát, az interfész tele van alig olvasható elemekkel, az irányítás pedig a fejlesztők állításai ellenére minden, csak nem kényelmes. Ennek ellenére ha kései nyaralásra készültök, nyújthat egyfajta szokatlan kikapcsolódást.

70%

Strike Team Hydra

[ÍRTA CHOCHO] Az alig pár oldallal arrébb tesztelt XCOM 2: War of the Chosen után jól jött levezetésképp a kicsit egyszerűbb, de nem kevésbé szórakoztató Strike Team Hydra, amiben szintén rút idegenekkel vehetjük fel a harcot.

Kiadó: Wave Light Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2wFoFle ■ **Megjelenés:** 2017.08.25. ■ **Ár:** 2090 Ft

Adott egy csapat mindenre elszánt űrkatona, akik se szó, se beszéd, farkasszemet néznek a polipszerű idegen megszállókkal – ezzel az egyszerű, de bevált starttal indul a Strike Team Hydra című TBS, melyben egy hexagonális felosztású pályán kell győzelmet aratni. Első dolgunk a csapatunk összeállítása, majd a küldetés ismertetése után egyből a lecsóba csapunk, hogy kizárólag stratégiai érzékünk és a rendelkezésünkre álló körök segítségével döntsük el az emberiség sorsát.

Játékmenet terén a Strike Force Hydra a régi iskolát követi, tehát egy adott körben vagy mozgunk, vagy támadunk, vagy védekezünk, az ellenfél pedig szinte mindig veszélyes túlerőben van. A küldetések azonban nem olyan hosszúak, mint egy XCOM esetében, hiszen itt egy mobiljátékról van szó, ennek megfelelően pedig a harc- és képességrendszer komplexitása sem veri ki a biztosítékot. A nehézség és a játékos döntéseinek fontossága azonban felér a műfaj legnagyobbjaihoz, avagy fáradtan nem érdemes nekiesni az idegenek kiirtásának, mert törött kijelző lehet a dolog vége.

A Strike Force Hydra nem hibátlan játék, az interfész speciel lehetne sokkal kényelmesebb, de így is határozottan minőségi, ajánlott alkotás.

85%

„Jármű- és emberközpontú cég vagyunk”

Interjú **Pavel Seborral,** az SCS Software ügyvezetőjével

[ÍRTA **JOHNBART**]

A gamescom második napján a Koelnmesse északi parkolójánál jártam, az SCS Software ugyanis ott állította fel mozgóstandját, ami egy versenykamionból, egy pótkocsiból, és abban két motion-sim ülésből állt (amiken természetesen a Euro Truck Sim 2 futott). Itt találkoztam Pavel Seborral, a stúdió ügyvezetőjével, akivel stílszerűen a pótban berendezett tárgyalóban beszélgettem a cégről és jövőbeli terveikről.

A Euro Truck Simulator 2 (ETS 2) megjelenése óta a csapat sokat gyarapodott, már közel százan vagytok. Mi volt a legnagyobb kihívás a bővülésnél?

Először is az, hogy feldolgozzuk a játék sikerét. A ETS 2-be minden pénzünket beleöltük, így reménytelennek tartottuk, hogy nyereséges legyen. Szerencsére óriásit tévedtünk!

Ebből következett a második kihívás, a fejlesztési modellünk átalakítása. Korábban játékról játékra éltünk, a ETS 2 sikere után viszont a programra, mint szolgáltatás kezdtünk tekinteni, és azóta is ingyenes frissítésekkel és fizetős DLC-kkel tartjuk életben. Mivel a Going East és a Scandinavia DLC-k mostanáig egy-egy millió példányban keltek el, úgy hiszem, a játékosok is értékelik a stratégiánkat.

A számbeli növekedés csak a ETS 2 kiadása után volt furcsa, amikor a 12 fős csapat kb. 30 fősre duzzadt. Azóta ezt jól kezeljük, bár sajnos már nem tudom fejből minden kolléga nevét.

Hogyan változott a munkaszervezés a bővüléssel? Hierarchikus a struktúrátok, vagy lapos, mint pl. a Valve-nél?

Csodálom a Valve lapos szervezetét, mi viszont nem vagyunk olyan bátrak, hogy így dolgozzunk, még ha korábban a kis létszám miatt nálunk sem volt projektmenedzser. A bővüléssel merevebb lett a struktúra: a fejlesztőink a rájuk osztott

projekten dolgoznak annak kiadásáig, de utána feladatkört válthatnak. Az egyes csapatok munkamódszereibe viszont nem szólunk bele: mindegyikük a maga módján és eszközeivel dolgozhat, ameddig jól végzik a munkájukat.

A menedzsment így a csapatok összehangolásával foglalkozik, hogy elkerüljék egymás blokkolását. A Going East DLC-n ugyanis azért is dolgoztunk majdnem egy teljes évig, mert a programozók fejlesztései néha ütköztek a mapperek és modellezők munkájával, amit meg kellett oldani.

Napjaink IT hívószava a „céges kultúra”, azaz, hogy egy vállalat miként definiálja a munkakultúráját. Létezik ilyen szempontból „SCS-kultúra”? Ha igen, miből áll?

Amikor kisebbek voltunk, voltak céges reggelik, ezeket azonban idővel elnapoltuk, mert már nem fértünk el a régi irodánkban. A gamescomot követő héten viszont nagyobb helyre költözünk, ahol újraindítjuk a hagyományt. Emellett minimalizáljuk az e-maileket, inkább chatelünk munkaügyben is. Menedzsment oldalról pedig a nyitott ajtók hívei vagyunk, így a menedzserek szobáinak nincs ajtaja.

A legfontosabb mégis a családbarátság. A nyugodt munkakörnyezetet tartom a legértékesebbnek, független fejlesztőként a jelenlegi anyagi helyzetünkkel pedig megtehetjük, hogyha késünk egy projekttel, elcsúsztatjuk a kiadását. Kerüljük a túlórázás okozta kiégést, mert így lehet megtartani a tapasztalt, családos kollégákat. Mondhatnám, hogy jármű- és emberközpontú cég vagyunk.

Ez pedig elég nagy erény, térjünk rá viszont a projektekre! A túlsúlyos rakományok és a dupla pótok után már csak a három éve belebegtetett cserefelépítményes pótkocsik és fülkésalvázas teherautók hiányoznak. Mi a helyzet velük?

A késés oka, hogy ezek a gépek nem működnek a jelenlegi játékmenettel. Most minden fuvarban más cégek pótjait húzzuk, ezek a szerelvények viszont mindig a játékossal kell, hogy maradjanak. Így megvehető pótkocsikra van szükség, ezt azonban össze kell egyeztetnünk a jelenlegi játékmenettel. Ez azért fontos, mert egy régi játékunkban már voltak megvásárolható pótok, a játékosok viszont bonyolultnak találták a rendszert. A programozóink

viszont úgy tűnik, rájöttek, miképp lehetne saját pótkocsikat beépíteni a játékmenetbe úgy, hogy elkerüljük a mikromenedzsmentet – nincs viszont tippem, hogy mikorra készülünk el ezzel, mert elég sok munka van még vele.

A fülkésalvázas igáslovak mellett ott vannak a turistabuszok is. Mi történt a Euro Coach projekttel?

Leszögezem, a projekt él. Vannak kész, licencelt buszmodellek, és a játékmenet kódja is jól halad. Nem hiszed el, de jelenleg azért állunk vele, mert túl elnagyoltak a karaktermodellek. A játékainkat ugyanis sosem úgy terveztük, hogy közelebbi kapcsolatba kerüljünk a gyalogosokkal, buszvezetés esetén azonban ez ugye elkerülhetetlen. A projekt így egy karaktermodell-javító frissítésre vár, a nem túl távoli jövőben viszont biztosan megjelenik.

Az ATS megjelenése után több kép is megjelent a blogotokon amerikai csőrös kamionokról, de a Vive la France! DLC-t is a Renault T-vel hirdettétek először. Mi akasztotta meg ezeknek a kiadását?

Az, hogy a kamiongyártók továbbra is idegenkednek a játékoktól. A licenctárgyalások így nyögvenyelősek: az amerikai cégeknél pl. a megfelelő kapcsolat megtalálása okoz gondot, míg a Renault esetén újra kell tárgyalnunk a megegyezést. Elhihetitek, hogy ez minket is frusztrál, mivel az érintett modellek szinte teljesen kész vannak – mégsem akarjuk fiktív márkajelzésekkel kiadni őket, mert az később problémát okozhat az érintett gyártókkal. Ezek miatt is tervezem, hogy egy témára szakosodott jogászkollégát is felveszek a céghez!

Minden gyártó ilyen zárkózott? A Scaniával tudtommal jó a viszony.

Igen, náluk az új S és R modelleket is szabadon lefotózhattuk-lézerszkennelhettük. Ott annyi megkötés volt, hogy a járművek CAD fájljait (érthető okokból) nem adták át. A munka mindenesetre remekül halad velük, ősz közepén befutnak az új vasak.

Előtte pedig lesz nyílt bétájuk is, gondolom.

Igen, akárcsak az ATS Új-Mexikó és a ETS 2 Olaszország DLC-je előtt is, az azokkal érkező frissítések ugyanis szintén ingyenesek lesznek. Igyekszünk a két kiegészítőt még év vége előtt kiadni, de nem garantálom, hogy ez sikerülni is fog.

Ha már Új-Mexikó és Olaszország: mit tartasz azok legnagyobb újdonságának?

Vizuális szempontból azt, hogy hihetetlenül részletgazdagok (igen, a sivatagos Új-Mexikó is!). Tömve vannak egyedi elemekkel, új célállomásokkal (Olaszországban pl. márványüzemekkel és bicikliműhelyekkel), és valós helyszínekkel – utóbbiakból pedig a méretarány miatt nehéz sokat a játékba rakni.

Technikai téren a dinamikus pályaváltozásokat. Nem akarom lelőni a poént, de készüljetek fel rá, hogy a világ élőbb lesz, és történhetnek váratlan forgalmi események. *(sejtelmesen felnevet)*

Végezetül a navigációs rendszer frissítését. A GPS végre képes lesz a kereszteződésben vagy körforgalomban való megfordulásra utasítani, ami triviális újítás, de az egyre komplexebb úthálózat miatt mégis fontos.

A DLC-k minősége viszont felvet egy problémát is: a játék régebbi területei kopottasnak hatnak mellettük. Tervezitek azok felújítását?

Mindenképpen, elvégre, aki csak az alapjátékot veszi meg, az nem tapasztalhatja meg a DLC-k pályaminőségét. Idővel felújítjuk a régi területeket, de még nem tudjuk, hogyan. Az biztos, hogy a nagy kiterjedés miatt nem fogjuk az egészet egyszerre ráncfelvarrni: helyette régiónként vagy útszakaszonként haladunk majd, amiket aztán idővel ingyen adunk ki.

A grafikusmotoron is dolgoztok: DirectX 11 és 12, valamint Vulkan API támogatás készül. Hogy álltok ezen a téren?

A grafikusmotor folyamatosan fejlődik, már csak a pályacsomagok miatt is: a Vive la France! DLC területei pl. tízszer komplexebbek, mint a játék régi területei. Tény persze, hogy ezen a téren mégis elmaradottak vagyunk, mivel DX9-et használunk. Az átállás fokozatosan valósul majd meg, így először DX11-re váltunk a nem túl távoli jövőben, ez azonban nem jár azonnal teljesítménynövekedéssel – az ezt lehetővé tévő újdonságokat a konverzió után kezdjük kiaknázni. Azt követően a következő lépcsőfok a DX12 és Vulkan integráció lesz, de megtartjuk az OpenGL-t is a Linux és Mac portok miatt.

Jöjjön egy személyesebb kérdés is! Vannak kedvenc ETS2/ATS modjaid?

Kedvenceket nem említenék, mert nem akarom megbántani azokat a tehetséges moddereket, akiket kihagynék a felsorolásból, de természetesen vannak. Több fejlesztőnk játszik a TruckersMP multis moddal, vagy tekinti inspirációnak a ProModsot, ami egészséges rivalizálást is teremt a rajongói és hivatalos tartalom között. Videókon láttam a Hungary Map modot is, az 1:3-as méretaránya egyszerűen lenyűgöző!

Nagyra becsülöm a modderek munkáját, mert jelentős szerepük van a játékaink életben tartásában – ha tudtuk volna, hogy ilyen sikeres lesz a ETS2, kezdettől fogva modbarátabbá tettük volna! Mindenesetre a későbbi fejlesztéseink zöme – pl. a pálya külön szerkeszthető szektorokra bontása – ezt a célt szolgálta.

És végül a távoli tervek: előfordulhat, hogy a jövőben új témából készül játék, amiben pl. taxit vagy tűzoltókocsit vezethetünk?

Nem vetem el a lehetőséget, de most nem tervezünk új játékot. A ETS2 és az ATS sokáig életben tartott szolgáltatások lesznek, és egyelőre a kamionokra fókuszálunk. De ahogy idővel beérik a multiplayert is támogató World of Trucks projektünk, más munkagépek is megjelenhetnek bennük.

Milyen üzleti modellben képzelitek el a multiplayert?

Még nem tudjuk. Nem hiszem, hogy havidíjas szolgáltatásként, de tény, hogy valahogy fenn kell tartani. Talán egy extra bónuszokat nyújtó tierrendszer lehet a megoldás.

Multiplayer, technológiai fejlesztések, új járművek, pályák és játékmenetbeli újítások – mozgalmasnak ígérkezik az SCS jövője! Várjuk az újdonságokat, és köszönjük, hogy időt szakítottál ránk!

Ugyan, én örülök, hogy személyesen is találkozunk!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA MCMACKO] **Nyár. Általában az uborkaszezon ideje – meglepő módon idén még az augusztus is tobzódott az érdekes indie megjelenésekben. Miután Böjti kollégának a nyár elején jeleztem, hogy az augusztusi aprólékra rá fogok érni, picit végigfutott rajtam a félsz: mi lesz, ha tényleg a híg uborkalé jut majd ebben a késő nyári punnyadásban? Aztán jöttek a játékok, én meg kapkodtam a fejem. A most bemutatott címek java izgalmas és ötletes produkció, olyan, amit még szeptemberben sem lesz késő pótolni. Aztán jön a nagy játékdaráló, az őszi szezon, és a tesztelőknek egyre kevesebb idejük jut az olyan gyöngyszemek kihalászására, mint amilyeneket most is prezentálunk nektek. Reméljük, ti pont fordítva lesztek ezzel a kérdéssel – kellemes válogatást!**

Enlightenment

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: LIZARDKING – MEGJELENÉS: 2017.08.04. – ÁR: 12 EURÓ (KB. 3600 FT)

Egy aszteroida ledarálja a Földet, a jól megszokott kis civilizációinkra pedig rányomja a reset gombot. Persze túlélők vannak, nem is kevesen. Az más kérdés, hogy a társadalom teljesen megbolondult, az erősebbek pedig mindent bevetve harcolnak a túlélésért. Itt jön képbe a Felvilágosodás Tudományos Temploma, mi pedig pisztolyt ragadunk, hogy beássuk magunkat Bárkájuk mélyére, és feltárjuk ennek a furcsa szektának a titkait.

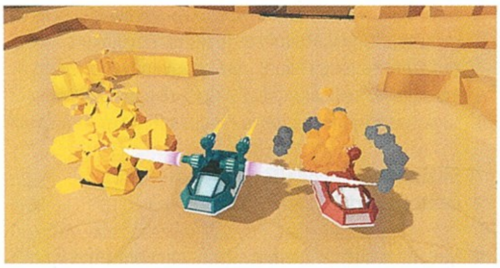
Fogjuk rövidre az alapokat: az Enlightenment egy kétkaros lövölde roguelike alapokra helyezve. Mostanában szinte nincs is nap új zsiványkodás nélkül, de szerencsére az Enlightenment nem erőszakoskodik, amikor a rogue-mechanikáról van szó. Bár a program minden halál után visszadob az adott dungeon elejére, azért folyamatos a fejlődés érzete. Az akció? Egész húzós tud lenni, bár vannak fegyverek, amelyek eléggé haszontalanok. Egy jó shotival viszont máris mehet az aprítás, a véletlenszerű szobákból összedobált labirintusok pedig elég hosszúak ahhoz, hogy tartalmasnak tűnjön a dara. Az Enlightenment sok szempontból furcsa – látszik, hogy nem a szokásos nyugati ízlés mentén épülnek a részletei. Viszont éppen ettől van érdekes íze a programnak. A kínai fejlesztőcsapat 7 főt számlál, ennek ellenére a kód már mostani állapotában is szebben muzsikál, mint sok pályatársa. A grafika indie-mércéhez képest látványos, és egész jól is optimalizált is. Nem mondom, hogy PC-n már tíz éve nem voltak ilyen látványú izometrikus címek, ám ez a rosszmájúság inkább csak kötelező tesztelői fordulat, mintsem jogos sirám. A sztori szintén izgalmas, a sablonos alapfelállás ellenére a részletekbe sikerült pár eredeti fordulatot becsempészni. A központi terepen különböző árusok (és szerencsejátékosok) bukkannak fel, így a lootrendszer is érdekes adalékokkal és fizetési rendszerrel van kiépítve... A játék fő vonzerejét nemcsak az egyedi fejlesztői vízió jelenti, hanem a ténylegesen áramvonalas játékmenet is, amely meglepően problémamentes, már ebben a korai állapotban is. Kár, hogy olyan dolgok tépázzák a játék összképét, mint a keveredő kínai-angol feliratok, az igénytelen tördelések, a furcsán fordított angol szövegek... Ám ezek a problémák sokszor kísérői a távol-keleti játékok nyugati fordításának. A kétkaros stílus alapján várható volt, hogy a program támogatja az Xbox kontrollereket, de tökéletesen játszható egérrel-billentyűzettel is. Ár szempontjából meglepően alacsony szintet lőttek be GyíkKirályék, így nyugodt szívvel tudjuk ajánlani a programot azoknak, akik szeretik az akció-szerepjátékokat (főleg a lövöldözős hősöket), netalántán egy újszerűnek tűnő megközelítést keresnek a zsiványkodós zsáneren belül.

Team Racing League

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: GAMIOUS – MEGJELENÉS: 2017.08.11.. – ÁR: 10 EURÓ (KB. 3000 FT)

A Rocket League jött, látott és győzött. A program nemcsak az online csatatereken, de a különböző streaming platformokon is kifejezetten nagyot gurított, így nem csoda, hogy a jellegében, stílusában, tágabb értelemben vett alműfajában egy új kihívó érkezett. A Team Racing League előzetes próbaváltozatával gurultunk néhány kört, amely még nem áll készen a végleges verziójú megjelenésre, de már most izgalmas pillanatokat tartogat, ha van elég játszótárs a közelben.



Emlékeztek a Death Rallyra? Vagy hátrébb csúszva az időben az R.C. Pro-Am című őskövületre, esetleg a Super Off Roadra? Valószínű öreg rókának kell lenned, hogy ezeket a játékokat névről felismerd. A felülnézetes autóversenyek pedig nagy népszerűségnek örvendtek a nyolcvanas-kilencvenes években. Irányításuk egyszerű, a Matchbox-hangulatuk a legszebb gyerekkori emlékeket idézte, és úgy alapvetően az önfeledt szórakozásról, helyi multiplayerről és az árkádos kézügyességről szóltak ezek a címek.
A Team Racing League ebbe a sorba áll be – csak épp 21-ik századi stílussal és multi-fókusszal. Ugyanis a körözés ezúttal nem (csak) az egyéni dicsőségről, hanem a csapatalapú győzelemről is szól. Az egy mezben versenyző autókkal akadályokat görgethetnek az ellenfél játékosai elé. Összetapadva lángszórózhatunk, plazmacsíkot húzhatunk útonállóként, vagy turbózhatunk is. Persze egyedül sem vagyunk tétlenek – dobozokat pakolhatunk le egy mágnessel, lehorgonyozhatunk a kanyar ideális ívén, de az ellenfél hasonló mesterkedései ellen is fel tudunk lépni, például utánégetőt alkalmazva. Az irányítás kicsit kaotikus, pláne más játékosokkal összedolgozva, de tanulható. A látvány elég szimpla, mivel igen primitív terepekkel operálnak a Gamious munkatársai. Bár a program alapvetően PC-n fejlődik, azért egy jó gamepadet bőven ajánlunk a csatákhoz. Botok nincsenek, és jelenleg nem sokan tanyáznak a szervereken sem, pedig akár 3v3-ban is lehet játszani a hálózaton keresztül. Bízzunk benne, hogy az 1.0-s megjelenés után kicsit felkapja a kommuna a játékot. Ezt segíteni fogja a Twitch integrálása, amely előrevetíti a készítők szándékát. Nyilvánvalóan a streamerek felé próbálják terelni a Team Racing League-et amely a maga vicces-kaotikus vonatkozásában még akár egy kis rivaldafényt is magára vonzhat.

Nidhogg 2

FEJLESZTŐ: MESSHOFF - MEGJELENÉS: 2017.08.15. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Az első rész legendává érett, holott messziről a Nidhogg egy nagyon csúnya, nagyon idétlen és nagyon esetlen PvP játéknak tűnik. Közelebbről nézve persze kiderül, hogy dehogyis – a vívós párbajprogi őrületesen jó ötleteket és fergeteges játékmenetet tartalmazott. A Nidhogg 2 immár grafikailag is felnő az elvárásokhoz, ezzel együtt megmarad idétlen és esetlen PvP játéknak, amely persze a „zseniális" címkét is magára varrhatja. Újfent.

A Nidhogg rajongói számára felesleges sokat fényezni a cégért. Az első rész olyan szinten ellentmondásosnak tűnhetett a messziről érkező játékosok számára, hogy sokan gondolom, kakás végű bottal sem mertek közelíteni Messhoff különlegességéhez. A Nidhogg 2 szintet lép minden téren, immár nagyjából a késő SNES, korai PS1 színvonalat lövi be, már ami a hátterek és a figurák kidolgozottságát illeti. A felállás még mindig ugyanaz – két felhergelt karakter próbál a térkép közepéről az átellenes pontig elérni, miközben áldozatot akarnak bemutatni saját gyarló testükkel a hatalmas Nidhogg

féregnek. Amikor a két karakter feláll egymással szemben, akkor az futhat tovább, aki párbajban legyőzi a másikat. Mivel? Karddal, tőrrel, kis késsel (Akiskésit'!) számszeríjjal, puszta öklöllel vagy száraz, szőrös talppal... A buli lényege, hogy ezekben a helyzetekben, sokszor a másodperc töredéke alatt kerekedjünk felül az ellenfelünk testén, és mihamarabb átérjünk a túlvégre. Nem bonyolult recept, de a Nidhogg 2 már csak a prezentációja végett is könnyebben fogyasztható, több emberhez képes elérni, és talán szélesebb körben is sikereket zsebel majd be, mint az egyébként kritikailag szépen teljesítő előzmény. Javult az AI is, mélyültek a harci lehetőségek, és mondani sem kell ugye, hogy az egymás elleni játékban jön ki a csata igazi mélysége. A zene továbbra is zseniális, a hátterek nem különben, az ár talán egy picit vaskosabb a kelleténél, de mondjuk úgy, hogy a sablon 15 eurós kategóriában ennél sokkal gyengébb dolgok is felszínre szoktak kerülni.
Ha bírod az indie szcéna agyament ötleteit, éled az egymás anyukáját melegebb éghajlatra küldős, közös képernyő előtt pörgő PvP mókákat, akkor a Nidhogg folytatását kár lenne kihagynod! Nézd csak a pontszámot! Nem véletlenül lett ilyen magas...

85%

Crashday Redline Edition

FEJLESZTŐ: MOONBYTE - MEGJELENÉS: 2017.08.10.- ÁR: 12 EURÓ (KB. 3600 FT)

A Crashdayt nem kell bemutatni a PC-s nagyközönségnek, révén a játék már bő tíz éve megjelent, és a modder közösségnek köszönhetően mondhatni a mai napig él és virul. Természetesen a Steam-jelenlét akkortájt még nem volt egyértelmű opció, így sokak kedvence később friss formában bukkant fel a legnagyobb PC-s bolt kínálatában. A Redline Edition viszont nem pusztán a régi szoftver újrakiadása, attól azért egy picit több lett a jussunk.

Ha valaki nem ismerné: a Crashday egy szerelmeslevél volt a PC-s játékkínálatban, mégpedig az olyan nagyágyúk felé, mint a Destruction Derby vagy a Carmageddon. Persze a készítők az ős Stuntsszal is játszottak, így a korszakos műremek példáját utánozva a program pályaeditort és kőkemény modder-közösséget is magáénak tudhatott. Így nem csoda, hogy egy jó Steam Workshop-kompatibilitással még a mai napig piacképes játékot jelent a Crashday. Sajnos a Redline Edition címke alatt behozott tupírozások külsőleg vajmi keveset dobnak a programon, amely körülbelül most is úgy néz ki, mint egy 3D Mark bemutató, valahonnan a kétezres évek elejéről. A játékmenet mechanikai részei sem túl kifinomultak. A dinamika és a harc jellege mind-mind egy letűnt kor emlékét idézi. Ám annyit meg kell hagyni, hogy a tartalmi lehetőségek tök menőnek tűnnek még 2017 nyarának divatos napszemüvegén keresztül is. A hétféle játékmód azért bőven korrekt mennyiségnek számít, köztük versennyel, kaszkadőrmutatványokkal, arénacsatákkal, „tartsd meg az ellenfél Smiley-ját"-szerű őrületekkel, és még sorolhatnánk. A sima versenyek játékélmény szempontból ma már szinte fabatkát sem érnek, de a deathmatch nem rossz móka, sőt a bombás lehetőségekben is van kraft. Első körben azt gondoltam, a mutatványosdival hosszabb távon is el lehet pötyögni, de gyorsan rájöttem, hogy ehhez bizony elhivatottság kell. Sajna nem elég súlyos a fizikai háttér, hogy ebbe a lehetőségbe komolyabb

energiákat fektessen az ember. Szerencsére a modok most is jönnek a játékhoz, így ha valaki erre gerjed, szét lehet nézni a program műhelyében, amely még multiplayerben is támogatja a modok behívását. A Steam aktív közössége imádja, nekünk viszont a 2017-es szempontok szerint kell értékelnünk, így ezért fog kicsit erősebben a tinta. Remél jük, nem farolunk bele senkinek sem a lelkivilágába...

55%

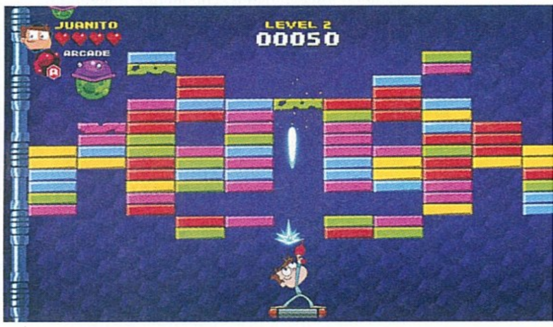
Indie csemege

Juanito Arcade Mayhem

FEJLESZTŐ: GAME EVER STUDIO
MEGJELENÉS: 2017.08.03.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3000 FT)

Hódít a retró, és tudja ezt Juanito is, aki árkád gépét püfölve napról napra pörgeti apukája kedvenc játékait. Mígnem jönnek a gaz idegenek, Juanito pedig a saját Pang-klónjába keveredve kénytelen visszaverni a zöld trutymóseregeket. Hősünk nyolc világon keresztül csúszkál és lövöldözi a lényeket (szigorúan felfelé célozva, mint a klasszikus Pangban), mialatt szemünk előtt a teljes nyolcvanas évek megelevenedik. Tetris, Arkanoid, Adventure Island... a többi hivatkozásról nem is beszélve. Csúcs Cartoon Network-ös stílus, remek zene, vicces dumák, oltári tartalom rahedli megnyitható okossággal... A Juanito Arcade Mayhem a hónap egyik legjobb megjelenése, akkor is, ha stílusa miatt csak ennyi hely jutott most neki. Csukott szemmel is érdemes rányomni a Steamen a „Kosárba tesz" ikonra, annyira megéri az árát.

90%

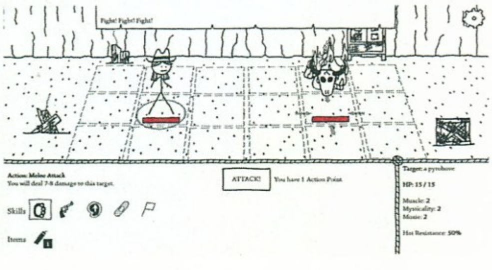


West of Loathing

FEJLESZTŐ: ASYMMETRIC
MEGJELENÉS: 2017.08.10.
ÁR: 11 EURÓ (KB. 3300 FT)

A látszat csal, szokták mondani, és mennyire igaz ez a West of Loathingra is. A program egy nagyon könnyed RPG, a legutóbbi South Park stílusában, roppant szimpla grafikával. A dumák és a játékmechanikai elemek viszont kegyetlenül jól ki vannak dolgozva. Gyakorlatilag majdnem minden előjön, amit egy szerepjátéktól várunk. Körökre osztott harcokból keveredünk a városkák és helyszínek mindennapjaiba, ahol az utolsó tereptárgy is valami humoros sztorit vagy kommentet rejt. A játék stílusa olyan, mint egy Lampoon vígjátéknak, a játékmenete pedig észrevétlenül húz be egyik pillanatról a másikra. Sajnos ilyen prezentációval kevesen esnek majd neki, pedig nagyon kellemes, és igen egyedi indie csodácskáról beszélünk. A kérdés, hogy a szemetek mennyire bírja az irkafirkát...

80%



White Day: A Labyrinth Named School

FEJLESZTŐ: SONNORI CORP. - MEGJELENÉS: 2017.08.22. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8600 FT)

Ha azt mondom nektek, hogy bentlakásos iskola vagy esetleg kollégium, sokatoknak garantáltan a gondtalan bulik, a közös tanulások, a csajozós/pasizós esték ugranak be. Nos, ha egy szellemjárta, dél-koreai helyszínről beszélünk, ahol éjszaka egyedül csatangolunk a setét folyosókon, mellesleg még a vihar is kopog az ablakokon... Talán újra fogalmazzátok magatokban a fenti intézmények által sugallt emlékképeket. Ebbe a horrorisztikus közegbe invitál minket a White Day.

Kult PC-s horror egyenesen 2001-ből – a White Day eredeti verzióját garantáltan kevesen játszhatták itthon, mivel a netes fájlmegosztás vad korszaka előtt jelent meg a cucc. Nyugaton nem látott hivatalosan napvilágot a koreai horror, amely egy bentlakásos iskolába beszökött srác történetét meséli el. A 2017-es remake bár hű marad az eredeti játékhoz, alapos ráncfelvarráson esett átt, ami azt jelenti, hogy a Unity motorra újrahangszerelt rettegés immár egész korrekt összképet nyújt, pláne nagyfelbontáson. A játékmenet? Meglehetősen furcsa, FPS-kaland, meglocsolva a japánok túlélő-horror eszköztárával. Felderítünk, puzzle feladványokat oldunk meg, a segítőkkel kommunikálunk, és... és összeronttyantjuk a gatyánkat a lépten-nyomon felbukkanó szellemektől. Valamint próbáljuk magunkat osonással és a lehető legkevesebb fényforrás igénybevételével távol tartani az iskola védelmezőjétől... ehm, szadista gondnokától. Vele szemben persze nincs fegyverünk, maximum nyúlcipőt húzhatunk a lábunkra. A Fatal Frame megvolt? A Clock Tower dereng? A korai Silent Hillek csak beugranak, nem? Ha nem, akkor nehéz dolgod lesz a játékkal. Lassú, nehezen induló programról beszélünk, amely a japán-koreai hardcore címek stílusához mérten fokozatosan adagolja a jutalombonbonokat, állandó feszültségben tart minket, és olykor bosszantóan archaikus is tud lenni. A távol-keleti iskolák hangulatát mi magyar játékosok nyilvánvalóan nem élhetjük át olyan formában, mint azok, akik ebben a miliőben ténylegesen megfordultak (gondolunk itt főleg a készítők országában felnőtt közönségre). Ennek ellenére a hangulat rettentő nyomasztó tud lenni, a belső terek suta PS2-korabeli konzolos videojátékok stílusát idézve is átütik azt a falat, ami az immerzió útját szokta állni. Ha a képek alapján felkaptad a fejed, akkor megnyugtatunk, a White Day a te játékod lesz. Mások óvatosan közelítsenek a progi felé: nagyon távol-keleti, nagyon konzolos, nagyon szokatlan élményeket kínál a labirintusszerű iskola, aminek karaktereihez persze szexi ruhákat is vásárolhatunk valós pénzből. (PS: a remake tavaly mobil platformokra is megjelent.)

80%

Peregrin

FEJLESZTŐ: DOMINO DIGITAL LIMITED - MEGJELENÉS: 2017.08.08. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Alapvetően nem rossz cégér, ha egy játék vizuális nyelvezetét olyan inspirációkhoz mérik a készítők, mint például a legendás illusztrátor Moebius, vagy a szintén sci-fiben utazó John Harris munkássága. A Peregrin nagyon különleges darab. Nem csak stílusát, látványát vagy en bloc atmoszféráját tekintve, de játékmenetében is fel tud mutatni néhány ügyes gyakorlatot. Lássuk, mit hoztak össze a londoni független szoftveresek.

A játék, aminek a logója már önmagában is tetszetős – naná, hiszen hasonló elv mentén született, mint a cikkíró zenekarának a plecsnije. (Pofátlan önreklám: OFF!) A Peregrin viszont nem zabolázatlan punk-rock. Sokkal inkább hasonlít egy megfontolt, klasszikus hangszerelésű modern zeneműre, amely méltóságteljesen telepedik rá az ember lelkére. Cikkünk tárgya egy felülnézetes kalandjáték, amely igazából nehezen skatulyázható. Felülnézeti pontból figyeljük hősnőnket, aki totemek aktiválásával megszállhatja és irányíthatja a környező élőlényeket. A szelíd jószágok a környezet akadályainak leküzdését segítik. A gonosz erőket pedig, mint kitalálhatjátok, egymás ellen fordíthatjuk. Ilyenkor sem a reflexeken van a hangsúly, hanem azon, milyen kombóban tudjuk úgy elintézni egymás között a felsorakozó genyákat, hogy lehetőleg nekünk már csak az utolsó mókust kelljen ledöfnünk. Öt fejezet hatvan helyszínén kell Abi nevű hősnőnkkel helytállnunk. A lokációk hangulatban és kihívásban is elkülönülnek. A program nem túl hosszú, cserébe kellemes játékmenetével behúzza az embert, és a hangulata végett akár újrázásra is késztetheti. Mint logikai-kalandjáték, a Peregrin egy korrekt „jó" osztályzatot tudhat magának, ezt a szigort pedig annak köszönheti, hogy néhol azért megismétli a saját feladványainak lényegét, máskor pedig apróbb bugokat is képes előkavarni a ködhalomból. A látványra viszont nincsenek szavak. Szédületes és megbabonázó hátterek előtt zajlanak az események, amelyek a posztapokaliptikus sci-fi legjavát nyújtják – jól hangsúlyozva a sztori emberi és természetfeletti léptékeket bejáró témáit. A stílus mellett az apró részletek is a helyükön vannak, a gépigény is moderált, ráadásul az egész játékidő alatt valami félelmetesen erős lelki hatással bíró csellómuzsika szól. Brr, ha tudnátok... A cikk írásának pillanatában is ezt hallgatom, és türtőztetnem kell magam, hogy ne szaladjon feljebb a pontszám.

82%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

VIHAROS MÚLTIDÉZÉS

Az Atari összeállt Jeff Minterrel (a videojátékok történelemkönyvében a félistenek körében kell keresni), hogy a Tempest neonfényeit ismét felkapcsolják. A retró árkád-akciójáték folytatása, a Tempest 4000 már most karácsonykor elérhető lesz PC-n és mindenféle konzolon. 3 játékmód, 100 pálya, akár 4K-felbontás és Minter-féle chiptechno – a Tempest 4000 nem lesz mindenki játéka, de a régi vágású gamerek készíthetik a zsepit. Tuti, hogy szem nem marad szárazon!

FIZIKAI SZÉPSÉGEK

BadLand Gamesék sem tétlenkednek, ha az indie finomságok kultuszépítéséről van szó. Nem elég, hogy tavasszal gyönyörű dobozos kiadást hoztak a The Sexy Brutale ínyencségből, most a Velocity 2X: Critical Mass Edition dobozos kiadást készülnek az európai PS4 és PS Vita játékosokra zuhantani. A csomagban minden földi jó elfért: plusz pályák, extra tartalmak, zenei CD, stúdiót bemutató könyvecske... Hiába no, október harmadikáig csak kibírjuk valahogy.

KÖZÖSSÉGI SIKEREK

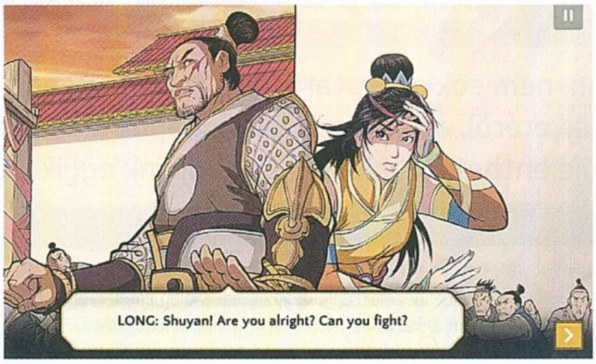
A Fig (a Kickstarter piaci ellenpólusa) is sikeres játékpremiereken van túl. A nyáron elrajtolt az első Fig-siker, a cuki középkori birodalmat építgető Kingdoms and Castles, de máris nyakunkon a retró-stílust modern esztétikába burkoló FPS-kalandjáték, a Trackless is. Közben felkészül a Knightout, és 400%-os támogatáson áll a Pillars of Eternity folytatása, a Deadfire is. A finanszírozási-befektetési projektek izgalmas állását a Fig.co webhelyen követhetitek.

Shuyan Saga

FEJLESZTŐ: LOFTY SKY ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2017.08.08. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6100 FT)

Kedves szerkesztőm nem figyelmeztetett eléggé, amikor az indie-gyűjtemény egyik prominens képviselőjét írta fel nekem a tesztelnivalók listájára. A Shuyan Saga ugyanis egy tipikus visual novel, azaz szó szerint értelmezett interaktív „képregény". A műfaj ellen tiltakozik a szervezetem, első szörnyülködésem után viszont egész kellemes élmények értek minden oldalról, így hamar elmúlt a játékkal szemben érzett ellenszenvem. (Meg aztán fő az objektivitás, ugyebár.)

Mondjuk ki gyorsan: a Shuyan Saga alapvetően nem is rossz darab. A program egyfajta interaktív képregényként funkcionál, a „vizuális regény" műfaja pedig főleg a távol-keleti tematikájú megjelenésekben tetőzik – így Shuyan története sem lóg ki ebből a sorból. A nagy változás mindössze annyi, hogy ezúttal nem mangakisfiúk és mangakislányok drámázásáról nézhetünk sablonos sztorit a helyi lánykollégium vagy démoni dimenziókapu környékéről, hanem egy történelmi fikciót lapozhatunk végig. Tudjátok, amolyan szokásos szappanoperás stílusban. Nagyot dob az egész felálláson, hogy a kínai múlt jelenti a körítést, amely az európai, mainstream játékokat fogyasztó gamer szemének ritkán látott terep. Shuyan a dinasztia hercegnője, de a tipikus mesés-makrancos értelemben. Mellette persze kungfu művész is, így nem csoda, hogy lépten-nyomon kalamajkába és csetepatékba keveredik. A sztoriban felbukkan a dinasztiával szembenálló ellenfél, Shuyannak pedig fabula-elemektől sem mentes forgatókönyvön, egészen pontosan három könyvecskeszerű fejezeten keresztül kell végiglépdelnie, hogy megmentse a birodalmat. A játék nagy újítása, hogy a harcokat 3D-s



terepeken lehet levezényelni. A Shuyan Saga bunyói akár egy mobiltelefonon is elmennének (Nyakam teszem, hogy hamarosan iOS/Android oprendszerre is jön a játék...). Felsorakoznak a karakterek, a felülnézetből játszódó hirig során pedig védekezünk, támadunk, speckózunk... majd ha fókuszált párbajra kerül a sor, akkor 1:1 felállásban próbálunk magasan vagy mélyen támadni. Egyfajta kő-papír-ollóként működik amúgy a rendszer, mert a reflexek mellett azt is figyelembe kell venni, hogy az ellenfél milyen pozíciót hoz be. Ha betaláltunk, jöhetnek a speckók is, amelyeket kombó-formában lehet elsütni. A dolog persze mindig variálódik a sztori során (lesz pl. új harcmodor is), de azért a csapkodás messze van attól a játékmechanikától, amit hosszú távon szórakoztatónak lehet tartani. A hátterek nem csúnyák, egy közepes képregény színvonalát simán hozzák (Dark Horse/DC-s művész keze nyomát dicsérik), a szinkron egész tűrhető, a választási lehetőségek pedig megint csak inkább érdekességnek mennek el, mintsem nagy mélységgel, avagy forgatókönyvvel kecsegtetnének. Korrekt közepes, a stílus rajongóinak címezve.

65%

Fictorum

FEJLESZTŐ: SCRAPPING BOTTOM GAMES - MEGJELENÉS: 2017.08.09. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6100 FT)

Ebben a hónapban a Fictorum volt az a cím, amellyel árnyékra vetődtem. Játékújságíróként több platformon is összefutottam a varázslós akciójátékkal, hiszen meglepően komoly kis hátszele volt a Scrapping Bottom Games fejlesztésének. Erre mi fogad a telepítés után? Egy nem túl erős, nem túl látványos, nem is túl megragadó program, amely inkább tűnik még mindig egy korai hozzáférésű fércműnek, mint egy korrekt, kész videojátéknak.

Varázslós akció-szerepjáték, külső nézettel, komoly fizikai háttérrel, random pályákkal és csomópont alapú haladási ívvel. Nagyjából így lehetne összefoglalni a Fictorumot, amely igazi, hamisítatlan „régi pécés játék" hangulatot áraszt magából, de most sajnos a szó pejoratív értelmében. Scrappingék próbálkozása ugyanis messziről egész jónak tűnik, és magán visel egy csomó olyan jegyet, amit a kilencvenes évek (esetleg a kora kétezres esztendők) PC-s címei árasztottak magukból. De belelendülünk, és felmerül a kérdés: mire ez a nagy varázslós cécó, mikor maga a játékmenet egész egyszerűen nem elég izgalmas, nincs az élménykészletben egy deka elegancia sem, ráadásul a prezentáció is ócska, idejétmúlt... Komolyan, a karakterünk annyira ronda (beállítási lehetőségek ide vagy oda), hogy ilyet ritkán látunk mostanában. De a program többi része sem egy kimondott szépség.

Az animációnak, a varázstámadásnak semmi dinamikája – az ellenféllel történő harc pedig légies, üres hacacáré. Pedig a masszív durrogtatásban az épületek és a különböző képződmények szanaszét potyognak, ahogy az Epic-motorban kattogó fizikai kód is aktivizálja magát. Sajnos ettől azonban nem lesz jobb játék a Fictorum. Néhol érződik, hogy az ötletben több kakaó is van, mint ami a felszínre bugyog. De hogy is mondjam, ezen a felszínen a barnás lötty inkább másnak tűnik, mint édes Nesquiknek. Lapos, színtelenszagtalan, U-editorban összegányolt terepet kapunk, baljós bevilágítással, buta ellenfelekkel, ordas díszletekkel. Mondjuk, a programnak van egy nagy dobása; a varázslatokat menet közben magunk méretezhetjük (egy egyszerű pókháló diagramot tessék elképzelni, aminek a sarokpontjaiba rúnákat biggyeszthetünk), hogy az adott szituációhoz megfelelő spell sújthasson le a gaz ellenfelekre. Na, EZ a bizonyos mechanika tényleg újszerű, és önmagában hozzádob a végső pontszámhoz legalább tíz százalékot, mert van benne ötlet, van benne újszerűség, és még adott harci helyzetekben használható dolgokat is elő lehet csalogatni a segedelmével. Kár, hogy a játék többi része ennyire nem talált be nálam. Úgy néz ki, másoknál sem: még a legendásan lelkes steames közösség is széthúzó a játékkal kapcsolatban.

55%

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ROVAT

AZ ELSŐ FÉL ÉV

[ÍRTA WILSON] **Amikor idén áprilisban, nem sokkal a start után futottunk egy kört a Battlegroundsszal, még csak sejtéseink voltak a sikeréről, az azóta eltelt hónapok alatt viszont a játék minden várakozásra rácáfolt, és most már kijelenthetjük: jelenleg ez napjaink egyik legnépszerűbb videojátéka.**

Az persze már az első játszható változat kiadásakor biztos volt, hogy a modern Battle Royale műfajt megalkotó Brendon Greene egész biztos nem fog rossz lóra tenni a PUBG-szal, hiszen a H1Z1 és az ArmA 3 hasonszőrű módjai mind erős rajongótábort építettek fel, de a PUBG-szal Greene elérte azt, amit korábban sohasem: a Battle Royale olyan globális jelenséggé változott, mint a MOBA. A számok nem hazudnak, a korai hozzáférés március 23-án startolt, és az eladási mérföldkövek szinte exponenciális sebességgel érkeztek. Három hónappal a kiadást követően már 4 millió példány fogyott el, ami augusztus végére 8 millió példányban tetőzött. De pontosan mi a különbség a márciusi és az augusztusi build között? Nagyon kevés, és mégis nagyon sok minden.

SZOROS MENETREND

Ez alapvetően két okra vezethető vissza: egyrészt mert a PUBG rendelkezett messze minden idők legtartalmasabb, legjobban felszerelt buildjével a korai hozzáférés kategóriáján belül, hiszen a váz már abszolúte a helyén volt, ahogy a központi tartalom is; minden más igazából már csak finomhangolás és olyan bővítmény, amely csak gazdagítja, tökéletesíti az élményt, de fundamentálisan nem változtatja meg azt. Ez már önmagában szembemegy az EA-politikával, ahol nem ritka, hogy az alfa és a béta, valamint az 1.0-s változat között akkora pálfordulások és komplett cserék zajlanak le, ami miatt sokszor teljesen más az a játék, amire eredetileg az ember befizetett.

A PUBG esetében erről azonban szó sincs, a játékmenet alapvetően semmit sem változott, és nem is fog: 100 fő zuhan le egy szigetre, ahol a bizonyos időközönként szűkülő játéktér mellett a riválisok is halálos veszélyt jelentenek. Az egyetlen cél a túlélés, az életben maradás, hiszen csak egy ember, vagy egy csapat győzedelmeskedhet a végén.

Az, hogy a PUBG mégis mennyit finomodott március óta, annak az elkötelezettségnek és pontosságnak köszönhető, amellyel a koreai Bluehole a fejlesztéshez hozzáállt. Júliusig bezárólag több ütemben érkeztek a frissítések, minden hónapban volt egy nagyobb tartalmi update, hetente pedig egy olyan patch, amely kizárólag a technikai problémákat hivatott elhárítani. Ennek eredményeképp összesen 14 javítás érkezett a PUBG-hoz alig pár hónap leforgása alatt, a jövőben azonban lazul a menetrend. Az ok egyszerű: bár a frissítések gyorsan jöttek, de ez egyúttal magával vonta a tesztelési idő rövidségét is, és most már nem éri meg az a sok fejfájás és utólagos kapkodás, amit a váratlanul felbukkanó problémák okoznak, így a jövőben kevesebb, de jelentősebb toldalék érkezése várható.

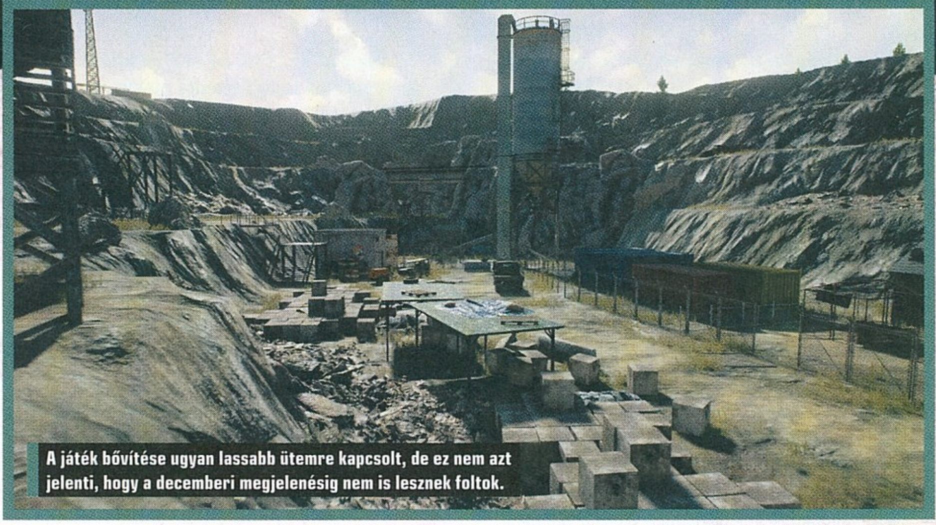
Természetesen a legjobban várt bővítmény az, amit már tavasszal belengettek: a tereptárgyak megmászásának, illetve az azokon való átlendülés lehetősége. Jelenleg nemcsak az ellenfelek jelentenek hatalmas akadályt, de akár egy 30 centiméter magas kerítés is, amit sok esetben a suta animációk, illetve a gyenge ugrásmechanizmus miatt célszerűbb megkerülni, sem mint az ugrándozásra időt pazarolni. Mivel ez egy extrémen komplex rendszer – minden tereptárgyat alkalmassá

A MAGYAR KUPA

Már a Gamescom Invitational előtt elindult az első magyar, nagyszabású bajnokság, méghozzá az ország legnépszerűbb YouTube-csatornájának, a TheVR-nak hála. A THEVR PUBG SOLO CUP #1 alatt összesen 400 játékos mérheti össze a tudását, 100 fős csapatokba sorolva. A selejtezőkben minden csoport 4 meccset játszik, és az első 20 játékos juthat tovább (a pontjuk alapján) a döntőbe, ahol 80 játékos csap össze 8 meccsen keresztül.

FIZETŐS LÁDÁK

Habár csak a kiadás utánra vártuk, de már a nyáron elindult a fizetős ládák tesztje. Ezek kizárólag kozmetikai tárgyakat tartalmaznak, kinyitásukhoz pedig kulcsot kell venni. A kulcs ára jelenleg még nem fix, a piaci mozgások fényében alakul ki a végleges árcímke, de sokan már most megszedték magukat a ritkább tárgyak és a bontatlan ládák eladásával a Steam piactéren.


A játék bővítése ugyan lassabb ütemre kapcsolt, de ez nem azt jelenti, hogy a decemberi megjelenésig nem is lesznek foltok.

kell tenni hozzá, és minden mozdulathoz külön animációk szükségesek –, még mindig nem tudjuk, pontosan mikor is tervezik bevezetni. Csak remélhetjük, hogy még idén megkapja ezt a funkciót a PUBG, mert nagy szükség lenne rá.

Hasonló ráncfelvarrás vár a járművekre is, melyek még mindig nem működnek túl jól. A-ból B-be ugyan el lehet velük jutni, de hajlamosak a lehető legfurább módokon felborulni, megugrani akár egy aprócska sziklától vagy kiszögelléstől, egy másik járművel való frontális ütközés esetén pedig nem ritka, hogy több tíz méter magasra repülnek. Az érzés pedig, amikor egy mozgó járműből való kiugrás után az ember azért hal meg, mert „rábugzódik" a buggy vagy az UAZ, nos, egyszer mindenképp átélendő, sokadszor, főleg tűzharc közben viszont a létező legbosszantóbb dolog.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A PUBG rövidke történetének eddigi legdrasztikusabb változását mindenképp az augusztus elején kilőtt first person, azaz belső nézetes mód hozta. Ezen eredetileg hónapokat ült volna a csapat, ám a vártnál jóval korábban sikerült elhárítani az akadályokat, így most már mindenki számára elérhető az alternatív játékmód. Ennek különlegessége, hogy teljes egészében fps módba rak mindent: nemcsak lőni, de vezetni is első személyből lehet. Ha nem is teljesen, de azért újra kell tanulni így a játékot, mert sokkal kisebb a belátható terület, nem lehet trükközni – vagyis csalni – a kameranézettel (TPS módban egy szobába könnyedén be lehet nézni a folyosóról, ellenfél után kutatva, csak forgatni kell hozzá a kamerát), és sokkal védtelenebb is az ember, hiszen nem látja, mi van mögötte, csak ha odafordul. A TPS és az FPS playlist között értelemszerűen csak a meccsek között van átjárás, így aki menet közben jön rá, hogy neki ez nem tetszik, vagy kénytelen kilépni, vagy muszáj megvárnia a halált. Személyes preferencia kérdése, kinek melyik tetszik igazán – a játék mind a kettőt támogatja, és biztosra vehető, hogy ez most már mindig így lesz.

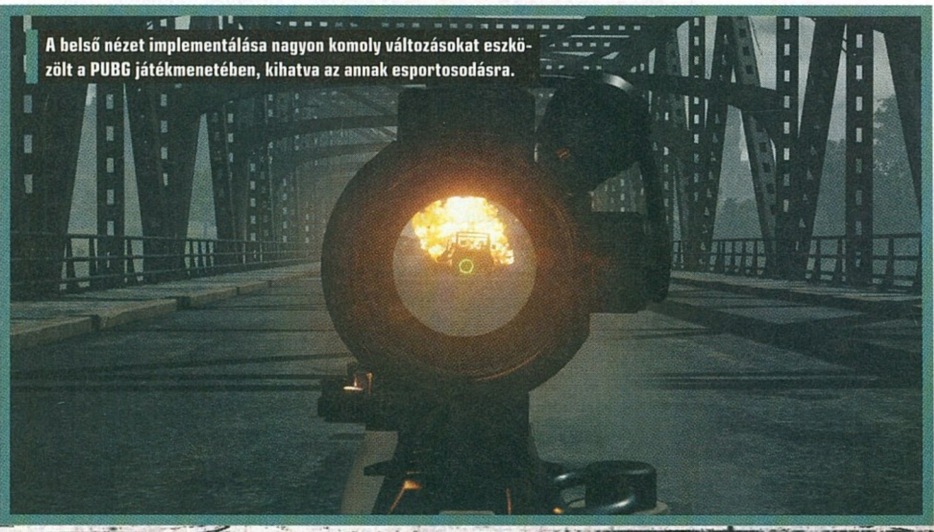
Ilyen hatalmas siker árnyékában ugyanis kár azt vizionálni, hogy ennek rövid időn belül vége szakad; ahogy a MOBA láz sem csengett le, úgy a battle royale is velünk marad még egy jó darabig. Ennek remek bizonyítéka az idei gamescom, ahol lezajlott a PUBG első litmusz-tesztje a Gamescom Invitational képében. Ez volt a játék történetének első profeszszionális esport-bajnoksága: a Bluehole és az ESL a világ minden tájáról összesen 80 játékost csődített Kölnbe, hogy egy nagy LAN-parti keretén belül dőljön el, ki jelenleg a világ legjobb solo, duó, squad (TPS és FPS módban egyaránt) PUBG-szosa. A grandiózus tálalás hatalmas figyelmet kapott, a folyamatosan streamelt meccseket nézők tízezrei tekintették meg, a nyertesek pedig vaskos pénzköteggel és persze hírnévvel távozhattak.

Az Invitational ugyan bebizonyította, hogy bizony van jövője a PUBG-nak az esportos szcénában – még ha a műfajtól valamennyire idegen kiszámíthatatlanság hatalmas faktor is a játékban –, azonban azt is megmutatta, hogy a PUBG technológiai része sajnos még mindig nem áll teljesen készen arra, hogy egy komoly téttel rendelkező torna elé ne gördítsen akadályt. Az első pár napban rengetegszer kellett leállítani és újrakezdeni a meccseket az ilyen-olyan hibák miatt, és mivel korábban még nem volt példa ennyire grandiózus PUBG-eseményre, ezért az olyan gyermekbetegségek is előbuktak, mint a toxikus vagy a nem teljesen fair játékstílus kezelésére vonatkozó szabályzat hiánya.

Az egykori Overwatch-profi, a koreai Kyo-min „EVERMORE" Koo a Solo kupát (és az ezzel járó 15 000 dollárt) úgy nyerte meg, hogy alig ölt, és az ideje nagy részét a kék zónán kívül, az akciótól távol töltötte, folyamatos gyógyítással kerülve el a halált, a frontra csak a meccsek legvégén látogatva el, ahol már könnyű dolga volt levadászni a maroknyi túlélőt. Hasonló zajlott le a duóban is, ahol a Luminosity és a Team Liquid azt használta ki, hogy víz alatt nem lehet ölni a golyókkal, így körbe-körbe úszkáltak a tengerben, és csak akkor bocsátkoztak tűzharcba, amikor az már elkerülhetetlen volt. Mindkét eset arra a tényre vezethető vissza, hogy az Invitational pontalapon döntött a győztesekről, és nem a killek ismeretében – na meg arra, hogy a szervezők nem gondoltak a vis maior esetekre...

ESPORTRA TÖRVE

A tornának mindenesetre meglett az eredménye: augusztus 27-re a PUBG elérte azt, amiről talán senki sem hitte, hogy lehetséges, avagy az aktív játékosok számát tekintve lenyomta a Dota 2-t a Steamen, átlépve azt a 800 000 fős lélektani határt a rendszerben, amire eddig kizárólag a Valve játékai voltak képesek. Sajnos ezt a terhelést a szerverek egyelőre nem bírják gond nélkül kiszolgálni, egyáltalán nem ritka, hogy naponta jelentkezik egy 30-45 perces üzemzavar, de ez csekély ár, ha tudjuk, hogy közben mennyire aktívan dolgozik a csapat a további frissítéseken, bővítményeken és persze a hibajavításokon. Mert a PUBG folyamatosan fejlődik, bővül – mi pedig itt leszünk, hogy minderről tudósítsunk! ■


A belső nézet implementálása nagyon komoly változásokat eszközölt a PUBG játékmenetében, kihatva az annak esportosodásra.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

CMS2018

➲ Sziasztok!
A segítségeteket kérem a Car Mechanic Simulator 2018 kapcsán. A telepítés után, amikor belépek, akkor csak egy fekete képernyő jön be. Az Nvidia drivereket ellenőriztem és a legfrissebb van meg. Remélem, tudtok segíteni!
Üdv: ➲ BOTI

Ahogy olvasom legtöbbször a háttérben futó programokkal akad össze a játék, és leginkább a víruskeresőkkel.
- Ellenőrizd, hogy a védelmi rendszered nem tette-e karanténba valamelyik játékfájlt (saját vírusirtón, Security cuccon belül).
- Rendszergazdaként indítsd el a Steamet (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), majd a Steam kliensből a játékot.
- Ha még mindig nem indul, akkor a háttérben futó programokat egyesével kezd el kilődözni, legvégül a vírusirtót/tűzfalat is.
- Ellenőrizd le, hogy a játékfájlok biztosan megvannak-e (Steamben a CMS2018-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció).

MORROWIND

➲ Sziasztok!
Egy nem túl gyakran előforduló hibát tapasztaltam, amikor a Morrowind GOTY Editionjével szerettem volna játszani. Mikor elindítom a játékot, minden rendben, bejön a Bethesda logó, utána elkezd betölteni a játék, viszont ezután hibaüzenetet kapok, és a főmenüt semmiképp sem kapom meg. A hibaüzenet azt írja, hogy a játék nem találja a morrowind _ theme nevezetű mp3 fájlt. Megnéztem a játék mappájában, a fájl ott volt, és gond nélkül le tudtam játszani külön. Mi lehet a probléma?
Válaszotok előre is köszönöm!
Hű olvasótok:

➲ MILKBOX

Több megoldás is kering a neten, az egyik szerint újra alapértelmezetté kell tenni a Windows Média Playert (jobb klikk valamelyik mp3-on, Társítás, és alul pipa, hogy mindig ezt használja), aztán van, aki szerint a codec pakk (K-Lite) felpakolása is segíthet. Ám azt is érdemes megnézni, hogy a hibaüzenetben szereplő fájl valóban a helyén van-e (azt írtad, hogy a fájl megvan, de tényleg a megfelelő könyvtárban?), ha nem, akkor áthelyezni oda.
Ps. Az említett hibával kapcsolatban, ezen az oldalon, http://tinyurl.com/yd3gxd8q, egy quazl nevű felhasználó (utolsó előtt hsz.) megoldására is sokan hivatkoznak.

SKYLANDERS

➲ Üdv, Tika!
A problémám a Skylanders: Trap Teammel lenne. Amikor elindítom, azt írja, nem találja a portált, pedig be van dugva. Megpróbáltam az Xbox mindegyik USB bemenetével, de mindegyiknél ugyanez volt. A neten nem találtam semmi használható információt, mindenhol csak azt írták, hogy vissza kell vinni a boltba, de ezt én nem tudom megtenni, a játékot PC Guru Show-n vettem használtan. Működni pedig működik, mert a kör világít körülötte.
A segítséget előre is köszönöm.
➲ ALEX

Szerintem is reménytelen ügy, mert attól, hogy világít, még nem működik megfelelően, hisz a konzol nem ismeri fel – az USB portokban meg nagy varázslat nincs, max. egy újraindítás, minden portban kipróbálod, de aztán vége a lehetőségnek.
Esetleg egy ilyen trükkel bepróbálkozhatsz, de csak saját felelősségre: http://tinyurl.com/y7495oux

GTA ONLINE

➲ Üdv!
Beléptem GTA ONLINE-ba, elmentem enni, és mire visszajöttem 10 millióval többem lett. Ilyenkor ugye nem bannolhatnak?

Nem. Sőt még jelenteni sem szükséges, a Rockstar szerint ugyanis a rendszer képes felismerni a csalók és a vétlen milliomosok közti különbséget.

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Kedves Tika!
Remélem, a kérdésemmel jó helyre fordulok. Most hogy majdnem teljes a magyarítása a New Vegasnak, feltelepítettem, és elkezdtem vele játszani. Viszont ez a sebzésrendszer és sebzésellenállás nem egészen tiszta. Amikor a játék súgóját elolvastam, akkor azt hittem értem:
A fegyvereknél van DAM és DPS, a páncélnál pedig DT és ennyi. Minél nagyobb a fegyver DAM-ja annál inkább áthatol a páncélon. A DAM-ból pedig levonódik a páncél DT-je, és annyi sebzést okozok. Azt hittem ilyen egyszerű. Viszont amikor a neten utánaolvastam, megzavarodtam, ott ugyanis beszélnek a páncéloknál még Damage resistance-ról (DR) is, valamint a fegyverek DT-jéről is. Valamint a játékban is az egyik páncélnál DT helyett DR van írva (Vault 21 Jumpsuitnál).
A kérdéseim a következők lennének:
- hol tudom megnézni egy fegyver DT-jét?
- és el tudnád nekem magyarázni, hogy akkor pontosan, hogy működik ez az egész?
- valamint a mellékelt képen bejelölt 25 mit jelent? A többi fegyvernél mind nulla.
Előre is nagyon köszönöm a segítséged!
➲ ÁDÁM

Na, akkor nézzük:
„- hol tudom megnézni egy fegyver DT-jét?" A fegyvereknek nem lehet DT-je (Damage Threshold – sebzésküszöb), tehát sehol.
„- valamint a mellékelt képen bejelölt 25 mit jelent? A többi fegyvernél mind nulla." A képen az látható, hogy az adott fegyverhez milyen skill kell, esetünkben a Guns 25.
„- és el tudnád nekem magyarázni, hogy akkor pontosan, hogy működik ez az egész?" A fegyvernél van a sebzés (DAMAGE) és a másodpercenkénti sebzés (DPS), páncéloknál pedig a DT (sebzésküszöb), és külön létezik még a sebzéssel szembeni ellenállás (Damage Resistance – DR). A célpontra a perkek és pl. beszedett Med-X, vagy Battle Brew dobja rá a DR értéket. Alapesetben valóban úgy van, hogy DAM-DT=bevitt sebzés, csak ugye akkor a célpontnak nincs DR-je, márpedig többnyire van. Aztán jön képbe a matek, ráadásul először a DR kerül levonásra, mert miért ne, ha pedig a képletek érdekelnek, itt megtalálod azokat is: http://tinyurl.com/q9d7epw
Az oldalon felhasznált példa szerint 40-es sebzéssel lőnek egy 95DR és 10DT statú célpontra. A DR (felső határ 85%) miatt a sebzés először 6-ra redukálódik (a 40-ből, ha leveszem a 85 százalékot 6 marad), majd ebből kéne kivonni a DT-t, azaz a 10-et, ami –4 lenne, de mivel a –4 kisebb mint a redukált sebzés (azaz a 6) 20 százaléka, tehát kisebb, mint 1.2, és ez egyben a kötelező minimum, ezért a végső sebzés 1.2 lesz.

FAR CRY 4

➲ Kedves Guru!
Az említett játékkal akadt gondom. Mindig, amikor le szeretném menteni a játékot, lefagy. Amikor meg automatikus mentés van, ha bármit csinálok, pl. meghalok, küldetést akarok csinálni, szimplán lefagy. Tehát valamiért befagyok a mentésnél, mindig...
Ez mért lehet? Választ előre is köszönöm.

Volt egy ilyen mentési hiba a játékban, de a patchcsek azt javították. Nyilván, ha nem legális forrásból van a játék, akkor „magától" nem frissül, de ha legális cucc, akkor ezek a hibák jöhetnek még szóba: nem

rendszergazdaként indítottad (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként) a játékot! Aztán az is lehet, hogy a mentési fájl sérült meg. Nem tudom, hogy az aktuális mentés megmenthető-e, de a nyilvánvaló tennivaló az lenne, hogy a UPlayben a Felhő szinkronizálást kikapcsolni, és legyalulni minden mentést. A mentések az X:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\savegames\<cryptic name>\856 mappában vannak.

GIGANTIC

➲ Kedves Tika!
A Gigantic nevű játékkal van gondom, indítanám, erre azt írja, nem elég a RAM, leokézom, és kilép. Miaf**z köze van neki ahhoz, hogy nekem mennyi van? Ha akarom 64MB-tal is elindítom.
Kérlek, segíts. Pls help me.
Válaszodat előre is köszönöm!

Lol! A Gigantic minimum követelménye 6GB memória! Amúgy tetszik ez a hozzáállás, de szívás, mert ő az erősebb... és ha azt mondja, hogy neki 6 kell, akkor fejre is állhatsz, mert kevesebbel nem fogja beérni (max. letörlöd). Amennyiben tényleg 4GB RAM-od van, nehogy 2GB-os modult végy, hanem +4-et.

STEAM ÉS ORIGIN

➲ Helló, PCG Team!
A következőkkel fordulnék hozzátok. A helyzet az, hogy mind a Steam, mind az Origin érdekes hibákat kezdett generálni. Konkrétan úgy voltam vele, hogy ha már úgyis kijön lassan a Metro új része, akkor én elővezem a 2033-at. Ám hiába töltöm le, az sehogy sem hajlandó elindulni, igazából hiába nyomok rá parancsikonra, semmi reakciót nem mutat. A másik az, hogy vannak játékok, amiket az istennek sem lehet full képernyőn futtatni (,13 Tomb Raider, Sleeping Dogs, és a most adott Spintires), hiába állítgatom a felbontást a full és windowed mód között, igazából semmi sem történik. Van valami ötlet? Kicsit zavaró állandóan kikattintani a játékból.
És akkor az Origin. Pár éve megkaptam a 2010-es Hot Pursitot, amit annak rendje s módja szerint be is regisztráltam, meg is kaptam, párszor ki is vittem, ám mikor úgy voltam vele, hogy szeretném megnézni az erősebb gépemen, már eltűnt az Origin könyvtáramból. Ez hogy lehetséges? Bocsi, hogy ilyen hosszúra nyújtottam, és előre is köszönöm a választ!
➲ S.TAMÁS (MUSTANG4244)

A probléma első részének szerintem könnyű a megoldása, indítsd rendszergazdaként a Steamet (jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként), aztán a kliensből indítsd a játékokat, így ezek is rendszergazdaként futnak –> a Metro remélhetőleg elindul, és a jogosultsági szint talán rábírja a többi játékot is, hogy a konfigurációs bejegyzések (fullscreen) megmaradjanak.
Origin: Biztos, hogy ugyanabba a fiókba (ugyanazzal az ID-vel, azaz emailcímmel) léptél vissza, amibe anno a játékot regisztráltad? A kliensen belül a My Game Librarybe lépj be, és a jobb felső sarokban a Filtereknél különösen a Hidden Gamesre nézz rá, hátha csak „elbújt" a játék. Amennyiben se híre, se hamva, akkor az Origin supportjával kell megbeszélni, hogy mi történhetett...

SKYRIM

➲ Szia, Tika!
Régen játszottam a Skyirm játékkal, és láttam, hogy a könyvtáramban van Special edition, ami valamivel nagyobb. Hallottam ismerősömtől, hogy szebb a grafika, stb.. Kedvet kaptam a játékhoz, és leszedtem a magyarítást, elindítom a fájlt, és amikor kérdezi, hogy hol van a játék, akkor megkeresem a mappákban a Skyrim Special editiont, ebben a mappában 3 mappa van még. Tehát a lényeg, hogy megkerestem a mappát, hol található a játék, és azt írja a magyarítás, hogy csak a játék könyvtárába telepíthető. Nem tudom, mit kellene tennem, mert a sima Skyrimmal ment a magyarítás. A lényeg csak annyi, hogy mit csináljak, hogy megtalálja a játékkönyvtárat, mert nem tudom, hol lehet máshol. Mindenesetre a steam/steamapps/common/sykrimspecialedition-ben nem lehet betenni. Nagyon megköszönném, ha tudnál minél hamarabb segíteni!

Nevezd át a steam/steamapps/common/sykrimspecialedition útvonal végén a sykrimspecialedition mappát skyrimre, telepítsd fel a magyarítást, aztán az említett mappát nevezd vissza az eredeti nevére (sykrimspecialedition). Majd elfelejtettem, mivel nálad kétféle Skyrim van fent egy időben, ezért nem elég a Spec Edition mappáját átnevezni Skyrimre, de a másik verzió Skyrim mappáját közben el kell „rontani" (amelyikre csont nélkül felment a magyarítás), tehát azt meg átnevezni pl. BakSkyrimre, aztán úgy ráengedni a magyarítást, és ha automatikusan megtalálja, akkor a Javítás címén felpakolja a teljes magyarítást az új, nekünk kellő helyre.

Ui. Egyébként az is működhet, hogy abból a verzióból, ahol működik a magyarítás, átmásolod a Spec Editionbe a Data/Interface és Data/Strings mappákat.

VEGYES

➲ Kedves Tika!
1. Miért olyan lassú a Battleborn matchmakingje? Lehet manuálisan fixálni, mondjuk, régióváltással, ha van - én nem láttam -, vagy ez csak a fejlesztőkön múlik?
2. A Witcher 3-ban a kártya gwent vagy gwynt, vagy csak a magyar fordításban az? Lesz-e külön fizikai kártya, vagy azt csak a dlc-vel együtt lehet beszerezni?
3. Mi az a phsys v phsyx? Ezt a Tabs és a Jelly in the Sky nevű gameknél láttam. Miért kell hozzá combosabb videokari, amikor maga a játék grafikája „primitív"?
Válaszodat előre is köszönöm!

1. A fejlesztőkön és a játékosok számán múlik, mert lehet, hogy csak egyszerűen nem talál a szintedhez megfelelő pajtikat, de az sem kizárt, hogy rakoncátlankodik a netkód.
2. A GWENT a hivatalos, és az általánosan használt, de nálunk és néhány országban Gwynt néven (is) futott, ám hogy miért, fogalmam nincs. Rendes, valódi kártya pedig a Witcher 3 Gyűjtői kiadásához is járt (két pakli), és a The Witcher III – Hearts of Stone és Blood & Wine Limited Edition Gwent Set kiadásokhoz (kettő-kettő), igaz előbbinél csak az XBOX verzióhoz, utóbbiaknál viszont minden platformra. Az ebayen néha felbukkan ezekből egy-egy példány (mármint csak a kártyákból). Gyanítom egyébként, hogy lesz majd még rendes, „igazi" kártyapakli, de hogy mikor és milyen kiszerelésben... na, erről sejtésem sincs.
3. Egy fizikai motor, ami... ahogy a nevében is van, a fizikai számításokat, kölcsönhatásokat számolja ki, tehát életszerűbb gravitációt, ütközéseket produkál a játékokban. Azért kell combosabb VGA, mert valós időben számol, bár hardveresen csak az Nvidia kártyáit támogatja, egyéb esetekben a CPU végzi a munkát, és ki is kapcsolható.

THE WALKING DEAD

➲ Nemrég megvettem Steamen a teljes The Walking Dead Telltale Games sorozatot. Az első 2 seasont ki is játszottam, a New Frontinerből pedig befejeztem az első epizódot. Ezután újra lett telepítve az egész gépem, de nem is aggódtam rajta, mivel eddig semmi gondom nem volt a Steam Cloud saving-gel. Jelenleg pedig az a problémám, hogy letöltöttem újból a New Frontinert, de a Steam nem talált semmilyen mentést. Azt sem érzékeli, hogy kijátszottam már az első seasont, és azt sem, hogy az 1. episodot befejeztem. A Steam cloud saving természetesen be volt kapcsolva, minden játékmenet után összehangolta a mentést, de most még sincs meg. Több fórumon is olvastam róla, sok mindenkinél jelentkezik ez a probléma, de megoldást egyik sem nyújtott az én esetemben. Remélem, tudtok rá valami megoldást mondani, mert elég kellemetlen, hogy elveszett +30 óránnyi játék mentése.

Ez a játék igazából nem a Steam felhőbe ment, hanem a játékon belül, a Settings – TTG accountba belépés után lehet, szintén a menüben, a saját felhőjét – a Cloud Saving opciót bekapcsolni. Így csináltad? Mert ha nem, akkor a mentések elvesztek.

MINECRAFT STORY MODE: S2

➲ Kedves PC Guru!
A tárgyban említett játékkal lenne egy problémám: Indításkor nem indul el, egy hibaüzenet fogad. Ez a hibaüzenet: A rendszer nem támogatja a megadott eszközillesztőt vagy szolgáltatásszintet.
Kérlek, segítsetek, mert már nagyon vártam a folytatást!
A guru van velem!

Próbáltad rendszergazdaként indítani (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként)? Az ATI vagy az Nvidia oldaláról esetleg egy új VGA driver sem árthat, tekintettel a hibaüzenet első felére. Ugyanakkor még arra tudok gondolni, hogy a videokártyád nem éri el a minimum gépigényben leírt szintet (Nvidia GTS 450+ 1024MB+ VRAM-mal – kivétel GT – és Intel HD Graphics 4000+)...

ELRAJTOLTAK AZ ACER ÉS A HP MR-HEADSETJEI

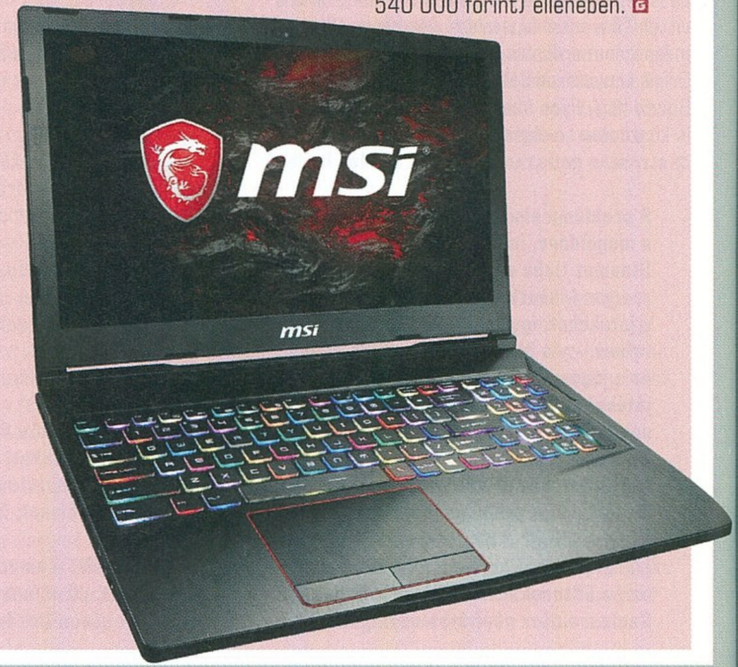
A Microsoft számos gyártóval kötött megállapodást Windows Mixed Reality Headsetek gyártására, ezek közül elsőként a Hewlett-Packard és az Acer kütyüi futottak be. Mielőtt azonban rohannátok a Microsoft Áruházba, vagy viszonteladóknál keresnétek a cirka 300 dolláros áron kínált eszközöket, nyugalomra kell intenünk mindenkit. Pillanatnyilag csak a fejlesztői készletek érhetőek el, és egyelőre azok is csak az Egyesült Államokban szerezhetőek be. Az Acer eszköze 299 dollárt kóstál, és két 1440×1440 felbontású (effektíve 2880×1440) kijelzőt kapott. Az elején elhelyezkedő két kamera segítségével reprodukálja a felhasználó környezetét az AR-alkalmazásokhoz, de természetesen a mélységérzékelés és a fejmozgás követése is a lencsék feladata. A HP headsetje 329 dolláros áron elérhető, és ugyancsak 2880×1440 összfelbontású kijelzőin szintúgy két kamera látja el a már említett funkciókat, de további beviteli eszközöket is támogat. Az ajánlott gépigénybe beletartozik a Windows Alkotói Frissítés megléte, nem árt egy Intel i7 processzor (vagy AMD Ryzen 7) és egy Nvidia GTX 980/1060 (vagy AMD RX 480), valamint 16 GB RAM sem. A nemzetközi rajtról és a felhasználói változatokról hivatalos információ lapzártáig nem érkezett.

LEMERÜLT A TELEFON? KÖPJ RÁ AZ AKSIRA!

Egyelőre ugyan nem javasolnánk az efféle töltést, de könnyen elképzelhető, hogy a jövőben akár testnedvekkel működő akkumulátorok is megjelenhetnek a piacon, kütyüinkben és orvosi implantátumokban egyaránt. Kínai kutatók ugyanis egy, az imént felsorolt képességekkel rendelkező eszközt mutattak be, mely a már ismert lítiumionos megoldás helyett nátriumos oldatot használ elektrolitként. Az ilyen tulajdonságú anyagok jellemzően nem gyúlékonyak (nem tiszta állapotú nátriumról van szó), ennélfogva nincs szükség a merev cellaszerkezetre sem, így a hajlíthatóság is garantált. Az urak egyből két dizájnnal is előálltak: egy szíj kivitelű, acélhálós változattal; és egy szén nanocsőszálon nyugvó, nanorészecskéket elektródaként alkalmazó példánnyal. A teszteredmények ígéretesek, mind kapacitásban, mind teljesítményben lekörözték hasonszőrű lítiumionos társaikat. Mindeközben a világ másik felén, a New York-i Binghamton University kutatói egy papír alapú, nyálban található baktériumok hajtotta akkumulátorral álltak elő. Bár nem hangzik nagy számnak, de azért nem rossz egy csepp nyáltól, hogy egy LED-et 20 percig látott el energiával. Ki tudja, talán a jövőben elég lesz megnyalni az akkumulátor hátlapját, és már bonyolíthatunk is egy hívást.

120HZ-ES PANELLEL ERŐSÍT AZ MSI RAIDER LAPTOP

Az MSI világelsőként büszkélkedhet a Raider fantázianevű laptopjának képességeivel, mely egyből két kivitelben is kapható: ezek a 15,6"-os a GE63VR és a 17,3"-os a GE73VR, melyek paneljei 120Hz képfrissítéssel és sorban 3, illetve 5 ms válaszidővel rendelkeznek. A kijelzők képátlójából adódó méret- és súlybeli különbségeken túl azonban más eltérés felszereltségben nincs a két kütyü különféle változatai között. A hetedik generációs Intel Core i7 processzor mellé akár 32 GB DDR4-2400 memóriát is szuszakolhatunk, továbbá a gépeket igény szerint Nvidia GTX 1050, 1060 és 1070 videokártyával szerelve is választhatjuk. További két m.2 NVMe SSD csatoló és egy szabványos, 2,5"-os meghajtó (SSD vagy HDD), HD webkamera, hatcellás akkumulátor és előretelepített operációs rendszer csábítja a potenciális vásárlókat, 1800 dollár (Áfa nélkül cirka 540 000 forint) ellenében.



20 TB KÜLSŐ TÁRHELYET KÍNÁL A WESTERN DIGITAL MY BOOK DUO

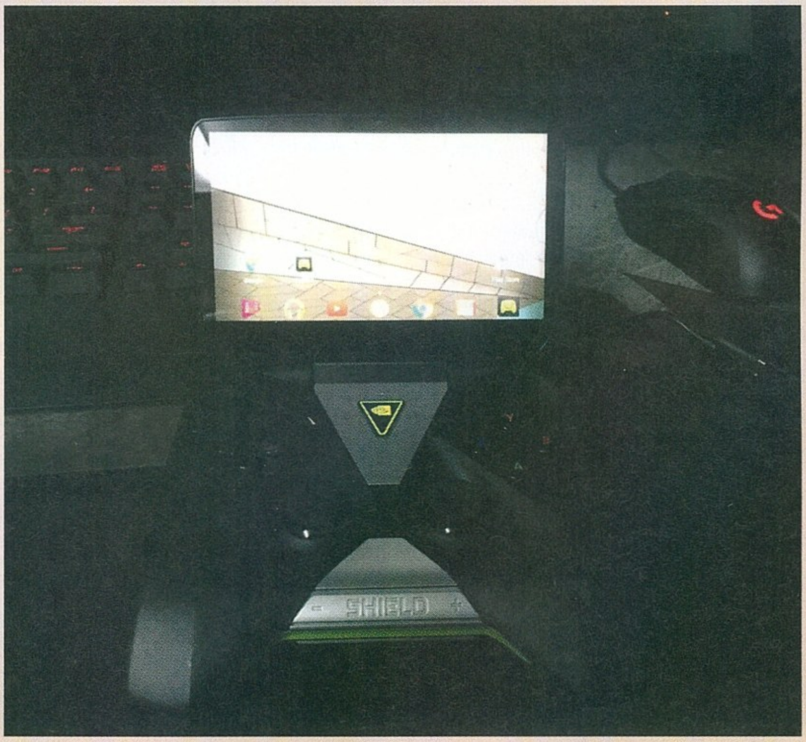
Ha nem bízod a véletlenre adataid tárolását, netán az irgalmatlan mennyiségű fotó, videó, dokumentum, zene és miegyéb elraktározására már nem győzöd bepakolni gépedbe a merevlemezeket, akkor a Western Digital egy kiváló alternatívát kínál. A My Book Duo a cég eddigi legnagyobb kapacitású tárolója, mely akár 20 TB-os kivitelben is beszerezhető. Az elegáns, letisztult külső egy egész sor WD Red merevlemezt rejt, melyek tekintélyes 360 MB/s szekvenciális olvasási sebességgel büszkélkedhetnek. A kütyü ezek mellett egy USB-C és két USB-A portot is kapott, a jelszavas védelem mellett 256-bites AES hardveres titkosítás is óvja az adatokat. A My Book Duo számos méretben kapható, igény szerint 4, 6, 8, 12, 16 és 20 TB tárhelyű kivitelben, árazása ezeknek megfelelően 260 és 800 dollár (nagyjából 75 és 240 ezer forint) között alakul, természetesen formattálva. A külső tároló Windows 10, Windows 8.1/8.0, valamint Windows 7 operációs rendszerekkel is kompatibilis.

A RAZER BEMUTATTA A WOLVERINE ULTIMATE KONTROLLERT

A Razer híres perifériáiról, és most egy újabb kütyüvel szélesítik portfóliójukat: bemutatták az Xbox One-nal és PC-kkel is kompatibilis Razer Wolverine Ultimate kontrollert. Az irányító fő vonzerejét a márkanéven kívül testreszabhatósága rejti: a D-pad mellett a thumbstickek is cserélhetőek, magasságuk és formájuk tetszés szerint variálható, hogy a lehető legjobban kézre álljanak. Ezen túl további hat programozható gombot is kaptunk, két többfunkciós vállgomb és négy többfunkciós ravasz formájában. De nem csak a parancsbevitel fölött kapunk teljes kontrollt, ahogy azt már megszokhattuk a Razertől, a világítás mind a 16,8 millió színe fölött is rendelkezünk. Statikus, ciklusosan változó, lélegző, hullámzó és még ki tudja hány világítási effektus között válogathatunk, a fejlesztők a Chroma SDK segítségével pedig a játékuk mellé saját effektusokkal és időzítésekkel is előállhatnak, ha esetleg a képernyő/tévé helyett a kontrollert szeretnénk nézni. Ha ez még mindig nem lenne elég, akkor valamivel hasznosabb, hogy a Razer Synapse adatfelhőjébe elmenthetjük beállításainkat, így bárhonnan, bármikor elérhetjük azokat. A kontroller egy hárommétéres kábel végén micro-USB csatlakozóval kapcsolódik, magán az irányítón egy 5mm-es audio port gondoskodik a hang ki- és beviteli lehetőségeiről, és még egy hordozótáskát is kapunk mellé. Mindezért viszonylag mélyen kell a pénztárcába nyúlni, ajánlott fogyasztói ára ugyanis 160 dollár (nagyjából 45 ezer forint).

ZACIBAN BUKKANT FEL AZ NVIDIA SHIELD PORTABLE 2

Számos terméken szerepel a Shield márkajelzés, van Shield TV, de volt már Tablet és Portable is. Az Nvidia azonban sohasem készítette el a Shield Portable második változatát, de prototípusai léteztek. Egy kis kanadai város egyik eldugott zálogházából elő is került egy példány, mely feltehetőleg a fejlesztőknek tesztelésre kiküldött prototípusok egyike lehet. Az első generációs Shield 2013-ban jelent meg, és egy 5"-os, 720p (HD) kijelzővel rendelkezett, lelkét pedig egy 1,9 GHz-en ketyegő ARM Cortex-A15 (Tegra 4) adta, 2 GB RAM és 16 GB tárhely mellett. Ehhez képest a most felbukkant prototípus jelentős fejlesztéseken esett át, a nagyobb, 5,9"-os 1440×810 pixeles kijelző mellé egy 1,91 GHz-es ARM Cortex-A57 (Tegra X1), Maxwell architektúrára épülő GPU, továbbá 3 GB RAM és 32 GB tárhely társul. Bár a Portable 2 sosem jelent meg, egy nagyon hasonló eszköz azonban igen, mégpedig a Nintendo Switch. Ismétlésképpen a japánok kütyüje 720p (HD) kijelzővel, 1,02 GHz ARM Cortex-A57 (Tegra X1) és ugyancsak Maxwell GPU-val, valamint 4 GB RAM-mal és 32 GB háttértárral rajtolt el. Ennek fényében felmerül a kérdés, hogy miért nem jelent meg a Shield 2, és az alkalmazott fejlesztések mekkora hányadban landoltak a Nintendo hibrid-konzoljában.



ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

GURU

MEGJÖTTEK AZ ÚJ AMD VGA-K!

Bár a nyár az IT világában általában az uborkaszezont jelenti, ezúttal viszonylag mozgalmas volt. Bemutatkoztak a Ryzen család legkisebb tagjai, és az oly sokat tologatott Vega architektúrás grafikus vezérlők is, úgyhogy az AMD kiterítette a kártyáit, most a többiek jönnek. Örömteli, hogy újra verseny van a processzorok piacán, de kicsit szomorú, hogy ugyanez nem mondható el a videokártyákéról, ugyanis az óriási Radeon hiány miatt még mindig magasan vannak az árak. Nem véletlen tehát, hogy GeForce-ok kerültek ezúttal minden összeállításba, azoknak viszonylag normalizálódtak az árai az utóbbi egy hónapban.

GAMEBASE

A legkisebb játékos konfiguráció esetében alig változott valami. A Pentium G4560 ára bő 20%-ot emelkedett a hiány miatt (sok tájékozott vásárló döntött mellette az i3 ellenében), de ez a teljes áron azért viszonylag marginális különbséget okoz csak. A 4 GB-os RX 560-ast ki kellett vegyük az ajánlott kártyák közül, mert nagyon felment az ára, a 2 GB-os pedig nagyjából annyiba kerül, mint a GTX 1050-es, de utóbbi gyorsabb egy kicsit és már az olcsóbb példányai is gyári tuningosak. A memóriára viszont érdemes lehet rádobni 1-2 ezrest, ha belefér, mert akkor már jóval gyorsabb példányokat is kaphatunk (ami a Pentium mellett nem számít, de gépcserénél, vagy eladáskor jól jöhet).

Alaplap	ASUS H110M-K	**16 800 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4560	**23 300 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	Corsair Vengeance 8GB DDR4-2400 KIT	**24 300 Ft**
Videokártya	GTX1050 2 GB	**37 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1 TB 7200rpm	**14 300 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 400W	**11 100 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**137 000 Ft**

GAMELINE

Az első ryzenes konfiguráció az ÁlomPC rovatban! A Ryzen 3 1300X kiváló alternatíva a Core i3-as processzorok helyett, ugyanis négymagos, és órajelben is alig marad el a Core i3-7100-tól (az 3,9 GHz-es, ez 3,5 és 3,9 GHz között tudja állítgatni magát). A Ryzenek viszont szeretik a minél gyorsabb, minél jobb időzítésű memóriákat, ezért döntöttünk egy komolyabb Corsair KIT mellett. Aki pont ezt a memóriát választja, az XMP aktiválása után ne ijedjen meg, 2933 MHz-en fog menni 3000 helyett, de ez csak azért van, mert a Ryzeneknek nincs megfelelő szorzójuk a 3000-hez.

Alaplap	Gigabyte GA-AB350M-Gaming 3	**27 148 Ft**
Processzor	Ryzen 3 1300X	**38 800 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	Corsair Vengeance 8 GB DDR4-3000	**25 800 Ft**
Videokártya	GTX1060 3 GB	**75 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1 TB 7200rpm	**14 300 Ft**
Tápegység	FSP Hyper S 500	**16 300 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**207 548 Ft**

GAMEPRO

Ezzel a konfigurációval voltunk talán a legnagyobb bajban, mert a GTX 1070-esek ára még elég magasan van. Egész konkrétan annyira, hogy akkor már inkább megéri rájuk fizetni egy kicsit, és a GTX 1080-ast választani, a plusz kakaó mindig jól jön. Memóriából alacsonyabb késleltetésűt választottunk, de itt is igaz, hogy aki szeretne magasabb órajelet, most viszonylag kis többletért megkaphatja, csak az Intel processzorok mellett nem hoz olyan látványos teljesítménynövekedést az erősebb memória, mint a Ryzenek esetében, ezért tényleg csak akkor válasszunk villámgyors modulokat, ha nem túl nagy a feláruk.

Alaplap	MSI Z270 Gaming M3	**44 000 Ft**
Processzor	Core i5-7600k	**69 600 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 500 Ft**
Memória	Corsair Vengeance 16 GB DDR4-2400	**49 900 Ft**
Videokártya	GTX 1080 8 GB	**180 000 Ft**
SSD	Samsung 960 EVO 250GB	**40 000 Ft**
HDD	WD Blue 2 TB 5400rpm	**20 100 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M600	**22 700 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**26 000 Ft**
Összesen		**459 800 Ft**

RYZENEK AZ ALSÓHÁZBAN ÉS CSILLIÓ MAGOS PROCESSZOROK A CSÚCSKATEGÓRIÁBAN

Három hónappal ezelőtt azt írtuk, hogy a régóta várt Vega még nem érkezett meg, de elvileg itt van a kanyarban. Nos, azóta bemutatkozott, csak éppen kapni nem lehet, ami nem sokkal jobb. Teljessé vált azonban a Ryzen család, és sokmagos processzorokkal bombázott minket az Intel és az AMD is.

Bejelentések garmadája, készlethiány, és az árak folyamatos mozgolódása jellemezte az utolsó ÁlomPC óta eltelt hónapokat. De kezdjük rögtön egy jó hírrel: bár az elemzők továbbra is riogatnak, úgy néz ki, hogy elkezdett stagnálni az SSD-k és memóriák ára (sőt előbbi csoport mintha normalizálódna). Nem biztos azonban, hogy sokáig tart ez a helyzet, ugyanis az ünnepi szezon közeledtével a kereslet megugrik, és ha nem sikerült addig elegendő raktárkészletet felhalmozni, akkor kezdődik minden elölről. Vannak gyártók, akik már most szenvednek, mint például az általunk oly sokszor ajánlott HyperX, ezért is cseréltük le a konfigurációinkban a memóriákat Corsair modulokra.

A Ryzen processzorokban gondolkodóknak jó hír, hogy egyre kisebb felárat kell fizetni a 3 GHz-es, vagy annál gyorsabb szettekért. Mindenképpen érdemes azonban átbogarászni választás előtt a kiszemelt alaplap-memória kompatibilitási listáját, nehogy kellemetlen meglepetés érjen minket. Sajnos a Ryzenek máig háklisak néhány RAM-ra, úgyhogy nem árt az elővigyázatosság, és ami még fontosabb: az UEFI frissítése vásárlás után, mert az alaplapok szoftverének fejlődésével nagyon sokat javult a helyzet. Sajnos a gyártók egy része viszont elég mostohán kezeli a 8 gigás kiteket, és inkább 16 gigabájttól kezdve tesztelgeti a memória csomagokat, így például az általunk ajánlott Gigabyte B350-es alaplap oldalán sem szerepel a mellé ajánlott Corsair memória (a 16 GB-os változata igen), de kipróbáltuk és szerencsére minden rendben.Bemutatkozott augusztusban a Ryzen 3-as család is, amiben négymagos, de magonként csak egy szálon dolgozó példányok találhatóak. Ezekre már nagyon régóta várt a piac, mert az Intel Core i3-as processzorai ár-érték arányban azért hagytak némi kívánnivalót maguk után. A múltkori ÁlomPC-ben utóbbi miatt árban kénytelenek voltunk nagyobbat ugrani a középkategóriás konfigurációink esetében, de most minden visszatért a régi kerékvágásba, az Intel komoly ellenfelet kapott. Talán nem is véletlen, hogy a pletykák szerint a következő generációban a kékek is növelik végre a magszámot, és az i3-as család a Ryzen 3-asokhoz hasonló felépítést kap (4 mag, de Hyper-Threading nélkül).

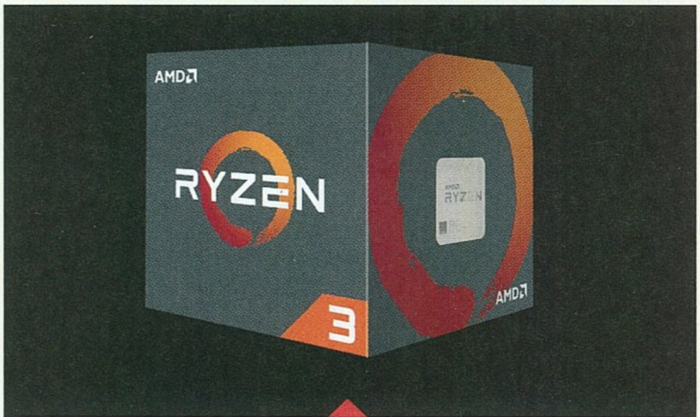
Sajnos kevés dolgot tudunk biztosra a 8. generációs Core i processzorokról, így többek között azt is homály fedi, hogy mikor jönnek, mert a nagy augusztusi bejelentésen mindenki nagy csalódására csak két mobilprocesszort mutatott be az Intel. A zúgolódás hatására viszont megmutatták a leendő Core i5 és i7 széria dobozait, amikről kiderült, hogy azok hatmagosak lesznek majd egyszer, a konkurencia tehát tényleg válaszreakcióra kényszerítette a legnagyobb chipgyártót.

Ha pedig már a magok számának növekedésénél tartunk, nem mehetünk el amellett, hogy ha valakinek sokmagos processzorra van szüksége, már bőven van miből válogatnia. Kifejezetten játékra mi ezeket nem ajánlanánk (legalábbis egyetlen VGA mellé feleslegesek), de bemutatkozott például az LGA-2066-os platform, és azzal együtt az Intel Core i7 X szériája. Ebben jelenleg 12 mag a maximum, de már jelentettek be 18 magos példányt is.

Az AMD sem tétlenkedett, elindította a Threadripper családot, amiben már most lehet 16 magos processzort is kapni, a szerverekbe szánt EPYC szériánál pedig 32 mag a maximum. YouTubeozni és Overwatchcsozni persze ez egy kicsit túlzás, de a lényeg, hogy pezseg a piac.

Nem úgy a videokártyáké. A Radeonokból még mindig óriási a hiány, a kriptovaluta bányászok nagyon rájuk kattantak, így az RX 570-580, amik eredetileg jó ár-értékű kártyák voltak, játékra most nehezen ajánlhatóak. Az újonnan bejelentett termékek közül a Vega 56 elég jónak tűnik az ajánlott fogyasztói árából kiindulva, csak egyelőre kérdéses, hogy mikorra érkezik meg, és mennyiért. Mindenesetre itt van a tesztjük az újságban, úgyhogy amint befutnak, az alapján mindenki el tudja majd dönteni, hogy érnek-e annyit, mint amennyi a nyitóáruk lesz.

A GTX 1070 igen komoly ellenfelet kapott a kisebbik Vega képében, az 1080-asnak azért nem nagyon kell aggódnia. Aki szeretne elsők között értesülni arról, hogy befutottak az új kártyák, használja az iPon újdonságfigyelőjét (ami a beállítások menüben van, a profil alatt).



AMD Ryzen 3

ASUS GTX1080 STRIX

Corsair Vengeance DDR4

Gigabyte GA-AB350M-Gaming 3

NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

SAMSUNG CHG90

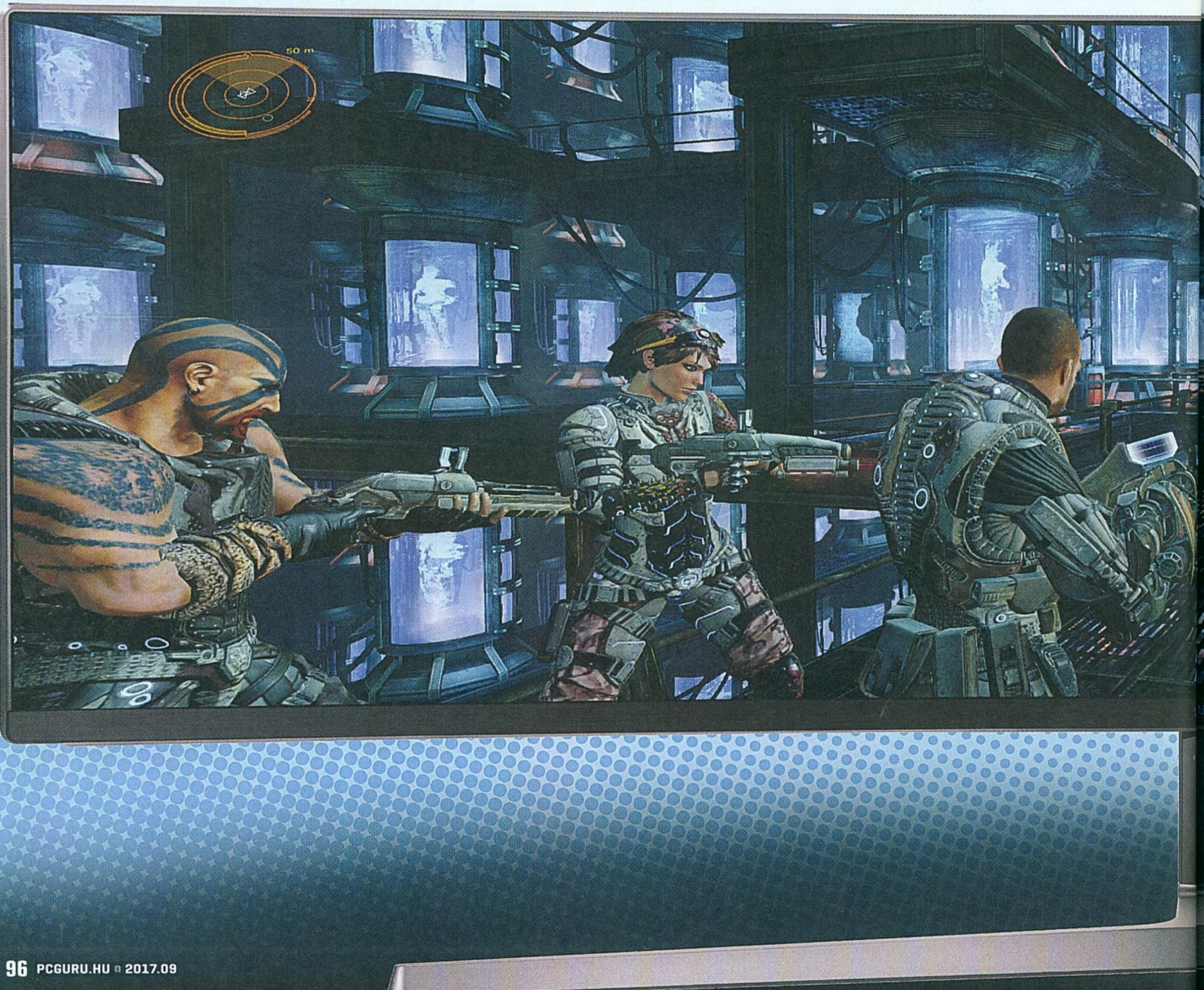
GAMER MONITOR TESZT

[IRTA CHOCHO] A gamer monitorok előretörése magával vonja az extrém megoldásokat, hiszen a különböző gyártók nem átallnak egymásra licitálni a furábbnál furább készülékekkel. Ennek a trendnek a kicsúcsosodása a Samsung ultraszélesnél is szélesebb, 49 colos monstruma, amely nemcsak egy külső szemlélőnek nyújt döbbenetes látványt, de a szerencsés felhasználónak is, aki elé ülhet.

A bevezetőben említett extrémitás nem túlzás, hiszen a Samsung C49HG90 névre hallgató, de általában csak mint CHG90 emlegetett monitorja 32:9-es képaránnyal igyekszik meghódítani a játékosok szívét – megelőlegezem: sikerrel. Pedig a szokatlan méret elsőre ijesztőnek tűnhet, mi több, fontos tényező a vásárláskor, hogy egyáltalán van-e hová tenni ezt a hatalmas kijelzőt. Hogy legyen mihez viszonyítani, az állvánnyal együtt 120,3 x 52,5 x 38,2 cm-es méretet: az én szerkesztőségi asztalomon 3 db 16:9-es, egyenként 23 colos monitor áll, ezeket pedig egyszeriben kiváltotta a CHG90. Míg az itthoni 21:9-es monitorom esetében azért néha érzem, hogy „kicsi" (ne tessék röhögni, amikor az ember kiadványokat szerkeszt, az isten képátlója sem elég), addig a Samsung gigászán a szó szoros értelmében minden alkalmazás elfért, amit valaha használhatok. Egy másik, játékosokhoz is közelebbi példával élve a monitor nagyjából két 27 colos panelnek felel meg, amelyeket varázsütésre hegesztettek össze. A 3840 x 1080-as felbontás ugyan nem a legnagyobb a piacon, de így is bőven elég, ráadásul, ha játékra kerül a sor, egy picit még mindig kevesebb erőforrást követel a 4K-nál, elvégre annak cirka felezéséről beszélünk.

MINDENRE JÓ?

A Samsung új csúcsmonitora hivatalosan játékosoknak készült – még akkor is, ha ezt első ránézésre nehéz megmondani. Aki sok „gamer" feliratú termékkel találkozik, általában valamilyen csicsás, mindenféle vad(nak tűnő, de sokszor inkább gagyi hatású) dizájnelemmel felturbózott eszközt képzel maga elé; ezzel szemben a CHG90 egyetlen gameres jellegzetessége az, hogy a kijelző egy 1,8 méter sugarú kör szerint hajlított, ami munka szempontjából nem a legszerencsésebb tulajdonság. Ezt leszámítva a CHG90-et akár egy irodából is szalajthatták volna: finoman lekerekített nyak, éles, egyenes panel- és talpvonalak jellemzik a szénfekete műanyagból épített monitort. Az összeszereléshez nem árt, ha van segítség, mert a cirka 15 kilós monstrum súlyának nagy részét maga a kijelző teszi ki. Ugyanakkor a talp meglepően stabilan tartja az asztalon a monitort, és még a nyak ergonómiájára sem lehet panasz: dönthető,



forgatható, a magassága is állítható, egyedül a portré mód hiányzik a repertoárból, bár az egy ekkora készülék esetén elég mókásan festene. Ami a felszereltséget illeti, van itt minden: két HDMI-t, egy DisplayPortot, egy mini-DisplayPortot, audio ki- és bemenetet, valamint USB 3.0-s hubot találunk a hátoldalon, ez utóbbi támogatja a gyorstöltést is. A kábeleket az állványzatba is el lehet rejteni, sőt a nyakon még egy kihajtható fejhallgató-akasztót is találunk. Ami a gombokat illeti, gyorselérés és joystick lesz a felhasználó jussa, mind a kettő jól elérhető helyre került, bár utóbbit én személy szerint sosem preferáltam (sok monitornál hajlamosak idővel elromlani).

AKKOR JÁTSSZUNK!

Ha már szóba jött a FreeSync és a képfrissítés, érdemes szót ejteni a panelről, amely Samsung saját VA-verziójára, az SVA-ra épül, mindezt kvantumpontos világítással (QLED) támogatva meg; szabadon fordítva ez annyit tesz, hogy a betekintési szögek kiválóak, a sebesség 1 ms, valamint a kontrasztarány egészen brutális, 3000:1-hez. Ezt nehéz szabad szemmel kiértékelni, de amikor játszunk, látható, hogy a sötét területek tényleg szénfeketék, szó sincs maszatos szürkéről, míg, ami világos, az szinte virít. Egy bibi van mindösszesze: a háttérvilágítás lehetne jobb. Egyszínű képen is látható, hogy középen világosabb a monitor, mint a széleken, és bár ez a fényerő értékének emelésével általában orvosolható, az egyik leginkább játékosbarát opció, a HDR aktiválása esetén sajnos menthetetlenül sötét lesz a kép. Na, nem mintha ezt az opciót sok játék támogatná; PC-n a Mass Effect: Andromeda, a Hitman S01, valamint a még mindig Early Access Paragon az a három cím, amiben szerep jut a konzolokon már lassan egy éve dívó fénykezelési eljárásnak. A vásárlók többsége tehát a büdös életben nem fog PC-s játékot HDR-en játszani, akik meg igen, talán elleszsnek egy elsötétített szobában is. Mindenesetre tény: nem ez a CHG90 legerősebb oldala.

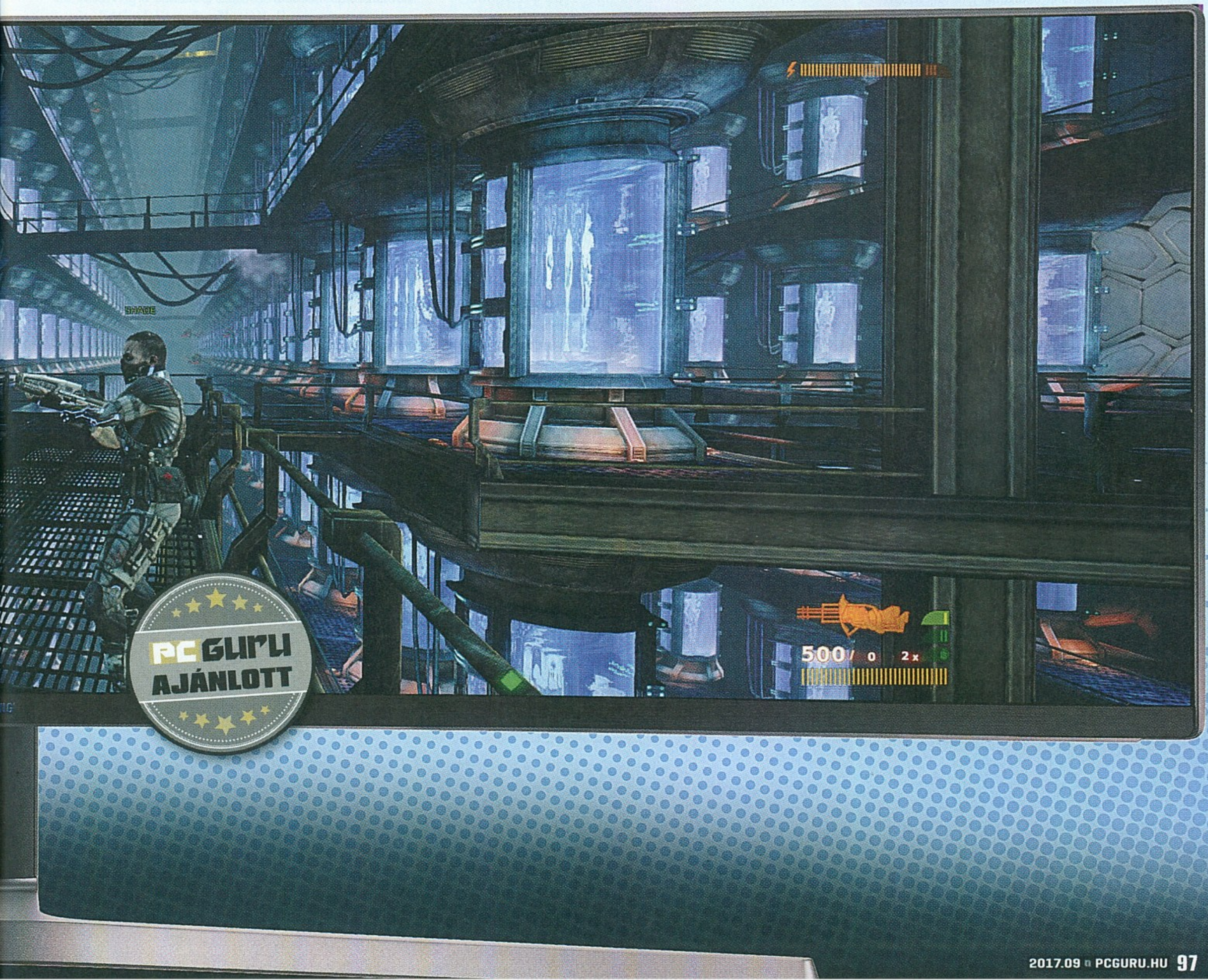
ELÉG DRÁGA JÁTÉKSZER A SAMSUNG ÓRIÁSA, DE A HELYZET AZ, HOGY ENNÉL LÁTVÁNYOSABB GAMER MONITORHOZ MÉG NEM VOLT SZERENCSÉNK.

Ami a szoftvert illeti, teljesen rendben van, a menük egyértelműek, nem veszünk el bennük, az előre tárolt színbeállításokat pedig a beépített programon túl külső kalibrálókkal is az ízlésünkhöz igazíthatjuk. Kiemelést érdemel a kép-a-képben funkció, amely nemcsak a két bemeneti kép forrását és azok pozícióját, hanem a képarányokat is állíthatóvá teszi. 2 x 16:9 vagy 21:9 és 11:9, ezek a lehetőségek, utóbbi pedig különösen akkor hasznos, ha mondjuk egy cikkírásra szánt szelet mellett még játszani is szeretnénk. Persze a kép-a-képben funkció a maximális képfrissítést 60 Hz-re csökkenti, ekkor a FreeSync is ugrik, de ez aligha fog hiányozni valakinek, amikor teszem azt, egyszerre futhat a monitorán az Uncharted (PS4) és a WoW (horgászat, ugye).

Annak ott van a tényleg csodálatos képminőség, a 144Hz-es képfrissítés, valamint a szokatlan képarány; nehéz szavakba önteni, milyen érzés egy ekkora monitor előtt ülve játszani, de ha azt mondom, hogy döbbenetes, az talán jelent valamit, főleg, hogy az utóbbi 3 év összes fontos játékos kijelzője megfordult az asztalomon. Egyedül amiatt aggódtam, hogy nem lesz mivel játszani, mert ezt a képarányt és felbontást talán nem építették be a legtöbb programba. Azonban tévedtem; Battlefield 1, The Witcher 3, The Division, Doom... csak pár cím azok közül, amelyek se szó, se beszéd támogatják a CHG90 elképesztő méreteit (nem beszélve a fent említett HDR-es címekről).

MEGÉRI?

Nehéz szívvel kap ajánlott plecsnit a CHG90, egyrészt mert a HDR nem lett tökéletes (ennyiért elvárnánk), másrészt mert a 399 900 Ft-os bevezető ár kifejezetten magas. Ugyanakkor tény, hogy jelenleg egyedülálló konstrukcióval van dolgunk, ami egyrészt magyarázza a magas árat, másrészt az élmény, amit nyújt, nemcsak fantasztikus, de jó eséllyel időtálló is – azaz, aki most vesz egy ilyen monitort, köszöni, 5-6 évig biztos nem akar majd másikat. És hát na, én is beleszerettem, meg a szerkesztőség többi tagja is, mert szó mi szó, ilyen csodálatos játékos monitort még nem láttunk. Emiatt pedig, bár sokat vacilláltunk rajta, jár az ajánlás – de csak kábé egy év múlva, amikor több hasonló termék is a piacon lesz, leverve az áráról azt a túlzó százezret. G



AZ ELKÉSETT MEGMENTŐ

AMD RADEON RX VEGA

[ÍRTA MR. TORGUE]

AZ ÚJ CSÚCSKÁRTYÁK, HA NEM IS SÖPÖRTÉK LE AZ NVIDIÁT AZ ASZTALRÓL, LEGALÁBB AZ AMD-T VISSZAPAKOLTÁK RÁ. A FURY-SZÉRIA ELTŰNÉSE ÓTA UGYANIS CSAK A KÖZÉPKATEGÓRIÁBAN TUDOTT IGAZÁN JÓVÁ VÁLNI A CÉG.

Lassan másfél éve hallgatjuk már, hogy az AMD valami iszonyat nagy dobásra készül, a Vega architektúra olyan lesz, amilyet még nem látott a világ. Tavaly év végén nagy csend volt a témában, aztán a vállalat elkezdte húzni a rajongók agyát. Szinte minden hónapban kaptunk egy rendezvényt, amin alig árultak el valamivel többet annál, amit már egyébként is tudtunk. Természetesen az érdeklődés fenntartására szolgált az egész cirkusz, ezzel próbálták elfedni az elfedhetetlent: régóta csúszkál már a Vega bemutatkozása. Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy a rajongók egy része teljesen kiégett, amire rátett egy lapáttal, hogy még az AMD is a GTX 1080 ellenfeleként kezdte beállítani a csúcskártyát, a Vega 64-et, úgyhogy a GTX 1080 Ti verő Vega kezdett úgy kinézni, hogy megmarad a mesekönyvekben. És most hadd legyek egy kicsit kegyetlen: miért is kínos ez? Mert a GTX 1080-as 15 (!) hónapja jelent meg. Vegát meg igazából most sem lehet kapni itthon. De foglalkozzunk inkább azzal, hogy mit fog kínálni, ha végre felbukkan a boltok polcain!

TALÁN NEVETSÉGES, DE SEM A BÁNYÁSZAT, SEM AZ AMD NEM SEGÍTI A VEGÁK ELTERJEDÉSÉT, JELENLEG KÉSZ CSODA, HA TALÁLUNK ILYEN KÁRTYÁT.

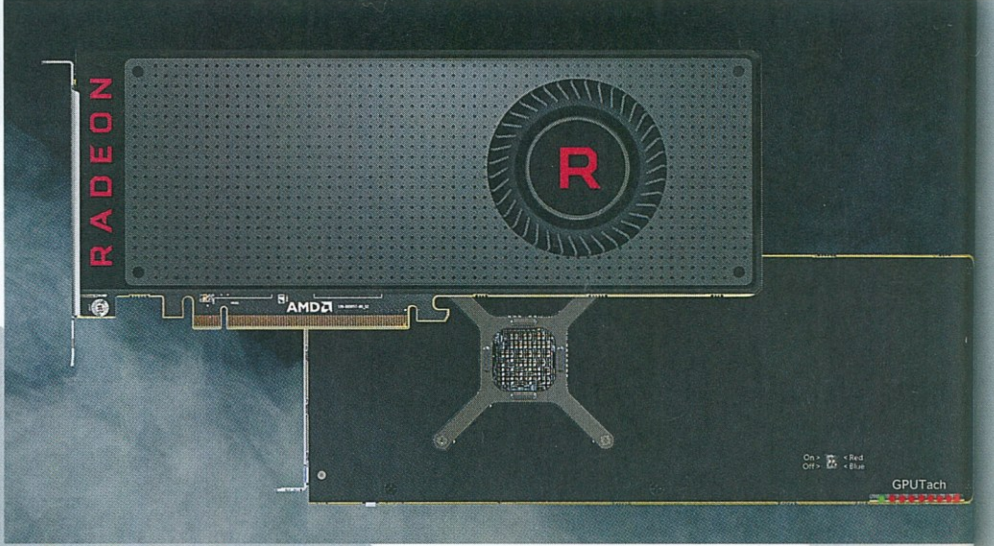
AZ ALAPOK: VEGA 10

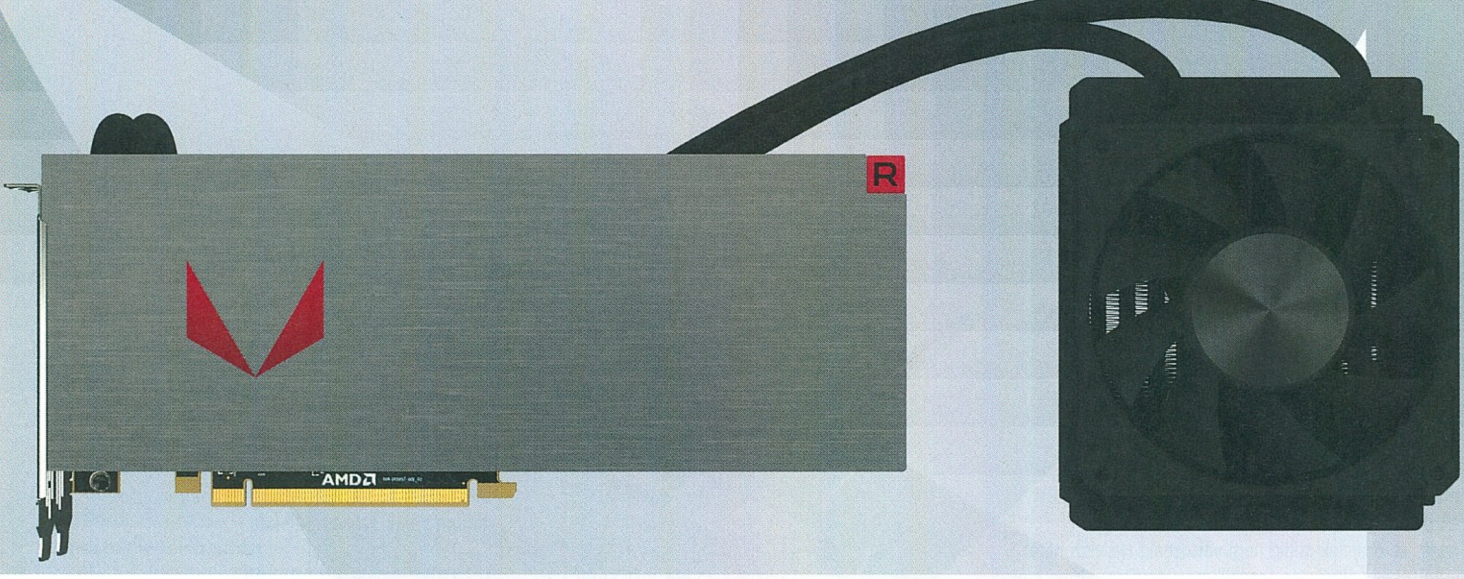
Az összes most megjelent grafikus kártya a Vega 10 kódnevű GPU-ra épül, ami alap paramétereit tekintve nagyon hasonlít a két éve megjelent Fijire (Fury-széria). 4096 ALU rágja át magát a shadereken, 256 textúrázóval és 64 renderelővel megtámogatva. Mégis 3,6 milliárd tranzisztorral több van az újdonságban, ami így nagyobb lett, mint a GP102 (a GTX 1080 Ti alapja). Az AnandTechnek sikerült kiszednie az AMD-ből, hogy a tranzisztorok tetemes része arra ment el, hogy magasabb órajeleket lehessen elérni az új architektúrával. Például hosszabb futószalagokat alkalmaznak itt-ott, hogy így fedjék el a késleltetéseket. A teljesítmény növekedésének nagy része tehát várhatóan az órajel emeléséből származik, amiért elég sok tranzisztort feláldoztak.

Ettől függetlenül persze az architektúra is fejlődött, az egyik legfontosabb dolog talán a második generációs High Bandwidth Memory (HBM) támogatása. Az első generáció legnagyobb hátránya a mérete volt. Nem fizikailag persze, abban verhetetlen volt, de a Furykon négy HBM modullal lehetett elérni a 4 GB-os kapacitást, a Vega 10-ek mellé pedig mindössze kettőt párosítanak, és azoknak már darabja 4 gigás (és van feljebb). Főleg a HPC szegmensben volt kínos az összesen 4 GB memória, a játékosoknak a legtöbb esetben bőven elég, de van az a felbontás (helló 4K), aminél maximális textúrarészletességet használva manapság már ki is lehet futni belőle (igen, rád nézek, memóriazabáló Deus Ex). A HBM2 dupla akkora órajeleket is ígért, ami azt jelenti, hogy feleannyi chippel el lehet érni ugyanazt a sávszélességet, hiszen maradt a modulonként 1024 bites adatsín.

Minden szép és jó tehát, legalábbis papíron ez volt a helyzet. A valóság azonban az, hogy a HBM2 gyártás felfuttatása lassan indult be, most sincs belőle elég, drága is lett, és a dupla órajel elérése sem sikerült, kicsivel 2 GHz alá kellett belőni az aktuális példányokat. Így alakulhatott ki az a fura helyzet, hogy az új csúcskártyák memória sávszélessége a kétéves Furyké alatt van, és így néha limitáló tényezővé válhat. A négychipes megoldás használata viszont némileg túlzás lett volna, és borzasztóan költséges is, az AMD pedig ezt most nem engedheti meg magának.

Azt viszont igen, hogy tovább csiszolja a memória vezérlését. Be is mutatta a High-Bandwith Cache Controllert (HBCC), ami felügyeli a memória használatát, és nemcsak a fedélzeti, hanem a központi memóriával is foglalkozik (legalábbis azzal a részével, ahol a VGA-nak szánt dolgok vannak). A lényege, hogy lapokra osztja a memóriát, és a menedzselést illetően leveszi a terhet a driverről és az adott programról. Két előnye van jelenleg: egyrészt óriási területet tud kezelni (akár 512 TB-ot is meg tud címezni virtuális memóriaként), másrészt (és most talán ez a fontosabb) képes automatikusan takarítani. Mivel ez manapság rengeteg időt vesz el, a legtöbb program csak akkor foglalkozik a feleslegesen lefoglalt területek felszabadításával a memóriában, ha már nagyon muszáj. Ezért látjuk azt, hogy sok játék irracionálisan sok helyet visz el a grafikus kártya memóriájában, és néha be-beakad egy pillanatra, amikor a takarítás és az új adatok betöltése történik. A törlés előtt ugyanis ellenőrizni kell, hogy amit kukázni akarunk, az tényleg dobható-e, nem akarja majd valami használni, és ez időt vesz el. Mindezt azonban kézben tartja a HBCC, ha engedélyezzük, és a szoftvernek többé nem kell foglalkoznia vele. Később elérhető lesz egy olyan mód is, amihez kell az adott játék támogatása, de mindez pár sorral megoldható a kódban, és a takarítás így még nagyobb hatékonysággal fog működni (nem lesz annyira driverfüggő). Az AMD egyébként pont





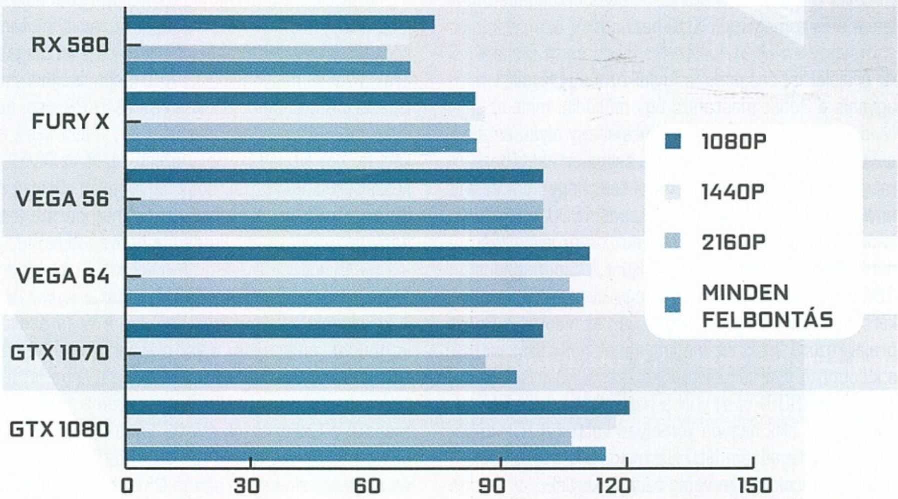
a már emlegetett Deus Ex: Mankind Divideddel demózta a HBCC előnyeit. Szoftveresen lekorlátozták az új kártyák egyikét 2 gigásra, és ráeresztették a játékra. HBCC nélkül a Deus Ex magas beállításokon szenved ennyi memória mellett, teljesen játszhatatlan, HBCC-vel pedig tökéletesen futott. Tehát az a helyzet állt elő, hogy most kaptunk kétszer annyi memóriát, és egy új vezérlőt, ami gondoskodik róla, hogy ne legyen szükségünk kétszer annyi memóriára. De nem baj, így legalább időtálló lesz a Vega tizensok GB memória nélkül is.

Még egy mondat erejéig a memóriáknál maradva, az AMD egy kicsit átrendezte a shaderek melletti gyorsítótárat, a másodlagos cache méretét pedig a duplájára emelte, így az már 4 MB. A memóriát a chip egyéb részeivel a Ryzenekben is használt Infinity Fabric köti össze, ami órajel tekintetében teljesen le van választva mindenről. Ezzel megelőzhető pár probléma, ami a Ryzeneknél felbukkant, de cserébe a memória tuningot lehet, hogy értelmetlenné teszi. Mondjuk ez csak akkor lenne valós probléma, ha a HBM bírná a kiképzést, de hát ugye jelenleg pont az a gond, hogy nem bírja.

A Vega tudásban is szintet lépett az elődjéhez képest, immár teljes DirectX 12.1-es támogatást nyújt, a legfrissebb videokimenetekkel rendelkezik (FreeSync 2-vel persze), és sokat gyorsítottak a geometriai motorján. Magas pontosságot igénylő HPC feladatokra nem ez lesz az etalon, mert a teljesítménye 1/64-re esik le FP64-es számok használatánál, viszont ha a kisebb pontosság felé mozdulunk el, akkor nagyot tud gyorsulni. FP16-tal kétszeres, 8 bites számokkal pedig négyszeres sebességgel

ÁTLAGTELJESÍTMÉNY

(EGYMÁSHOZ KÉPEST, SZÁZALÉKOSAN ÁBRÁZOLVA)



képes dolgozni. Utóbbi főleg mélytanulásnál jöhet jól, nem éppen átlagfelhasználói kategória, előbbi viszont elviekben a játékoknál is hasznos lehet, mert vannak feladatok, amik nem igénylik a magasabb pontosságot. Mobil chipekben teljesen általános dolog, hogy kisebb pontosságot számolnak, fogyasztáscsökkentés vagy teljesítménynövelés céljából. Mivel azonban az Nvidia nem támogatja a fősodorba szánt GPU-ival ugyanezt, így nem valószínű, hogy a fejlesztők elkezdenek kevert pontosságot használni csak az AMD új kártyái miatt.

KÉTFÉLE KONFIGURÁCIÓ, NÉGYFÉLE KÁRTYA

Na de elég ennyit az új GPU-ról, lássuk miket épített köré az AMD. A recept a régi, van egy kártya, amiben mind a 64 shader tömb aktiválva van, ezt egyszerűen csak Vega 64-nek hívják, és van egy kicsit megnyirbált változat, aminek Vega 56 a neve, egyből elárulva, hogy mennyivel kevesebb shaderre számíthatunk. Utóbbinál az órajelek sem olyan magasak, és csak egyfajta alapváltozat van belőle, aminek az ajánlott ára 400 dollár, tehát kicsivel a GTX 1070 alatt van. A Vega 64-ből viszont van háromféle is. Az alap

500 dollár, a többi pedig csak kapcsolt áruval együtt kapható (játékok vagy egyéb hardver). Ilyen szinten, ha műanyag helyett alumínium fedélre vágyunk, akkor már 600 dollárt kell a kasszánál hagynunk, az órajelek pedig nem változnak. Ha viszont a vízhűtéses változatra tesszük a voksunkat, akkor már némi teljesítménynövekedésben is reménykedhetünk, na meg persze megemelkedett fogyasztásban, mert ennél a változatnál nem sajnálták a feszültséget a GPU-tól (ha már az órajel növekedés önmagában nem lenne elég a megemelt TDP-hez).

Az órajelekkel érdemes is foglalkozni egy kicsit, ugyanis a Boost mostantól úgy működik, mint az Nvidiánál. A megadott Boost órajel egy olyan érték, amit az AMD szerint a legtöbb terhelés esetében még el tud érni a kártya, de fontos, hogy nem ez a maximum. A Vega 64 például képes 1600 MHz fölé is menni, ha a helyzet megengedi, de ez jellemzően nem játékok alatt lesz, ott örüljünk, ha a megadott 1546 MHz-et eléri. Ijesztő is egy kicsit, hogy minden kártyánál 300 MHz különbség van az alap és a Boost órajel között, mert ez megint adhat némi szórást a különböző gyártók kártyái között. A Polarisoknál (RX400-RX500) is az volt a helyzet, hogy azoknál a gyártóknál, akik nagyon komolyan vették a TDP besorolást, szinte sosem láttuk a maximális boost órajelet, míg mások szinte végig azon tekertek.

Idehaza egyébként az a (sajnos nem vicces) helyzet állhat elő, hogy hamarabb futhatnak be az egyedi kártyák, mint a gyáriak. Az Asus például már be is jelentette az STRIX szériás megoldásait a témában, és inkább azokra koncentrál mostantól, mert a gyári hűtést gyengének tartja. Ezek a kártyák pár héten belül be is futhatnak (és valószínűleg a többi cég bejelentéseire sem kell már sokat várnunk), miközben itthon még nem nagyon láttunk sem referencia Vega 64-et, sem Vega 56-ot. Mondjuk külföldön sem sokkal jobb a helyzet, ott volt némi készlet, amit miután elkapkodtak, maradtak a bejelentettnél jóval magasabb árak, azok is nagyon korlátozott mennyiségben. Ez azért kínos, mert júliusban az AMD PR-osai nagyon mondani akartak valamit, hogy miért késik a kártya, hát kitalálták, hogy azért, mert az AMD készleteket halmoz fel, hogy legyen elég. Utólag már biztos bánják ezt a kijelentést, na meg persze azt is, hogy nem tudnak mit kezdeni a bányászokkal.

EHHEZ MÉG HÉT TÖRPE SEM KELL...

A kriptovaluta-bányászok ugyanis a Vega esetében is gondot jelentenek, mert előszeretettel vásárolnak fel minden példányt, akár emelt áron is, lévén a Vegák nagyon jól teljesítenek ezen a fronton, messze a GeForce-ok felett. Ennek köszönhető az is, hogy máig hiány van az RX570-580-ból is, és nagyon felment az áruk. Mondhatnánk persze, hogy ez miért probléma, hiszen az AMD-nek mindegy, hogy ki veszi a kártyáit, a lényeg, hogy vegyék, de a helyzet nem ilyen egyszerű. Sok játékos választ mostanában Radeon helyett GeForce kártyát azért, mert előbbiek nem kaphatóak, és ha ők utána maradnak az Nvidiánál, akkor az AMD hosszú távon rengeteg vásárlót elvesztett. Ezért is szeretne valamit kezdeni a helyzettel a drágább, kapcsolt árus csomagjaival, elvégre a kriptovaluta-bányásznak elvileg nem kellenek az extra játékok, de az a helyzet, hogyha a matek azt hozza ki, hogy így is megéri, akkor maximum rájuk szárad pár kód.

IZZANAK AZOK A KÁRTYÁK!

Érdekesség egyébként, hogy a tesztkártyák az utolsó pillanatban érkeztek meg mindenkihez, és az AMD (több forrás is megerősítette) azt kérte a teszterektől, hogyha lehet, inkább a Vega 56-ra helyezzék a hangsúlyt, és ne a Vega 64-re. Nem tudunk másra gondolni, mint arra, hogy ár-érték arányban a Vega 56 a cég szerint jobb ellenfél a GTX 1070-nek, mint amilyen a Vega 64 a GTX 1080-nak.

Hogy mi a valóság, abban segítenek a táblázataink. Az a helyzet, hogy a Vega alapú kártyák teljesítménye nagyon hullámzó. Van, amiben agyba-főbe verik a konkurenciát, és van, ahol meg csúnyán kikapnak. Doom alatt, Vulcan API használatával a Vega 56 simán GTX 1080 szinten van, a Vega 64 pedig meglép tőle, de nem annyira, hogy egy GTX 1080 Ti-t be tudjon hozni. GTA V alatt viszont fordított a helyzet: még a GTX 1070 is csúnyán otthagyja a Vega 64-et, csak a felbontás növelésével kerülnek kb. egy szintre. Ez egyébként most is általánosan jellemző a Radeonokra, hogy ahogy emeljük a pixelek számát, úgy erősödnek a konkurenciához képest.

Átlagban egyébként a Vega 64 közel van a referencia GTX 1080-asokhoz, árban pedig ugyanott tanyázik, szóval, ha csak a teljesítményt nézzük, nincs nagy gond. Fogyasztásban viszont jóval a konkurencia felett teljesít, mert ahogy már említettük, nem sajnálták tőle a feszültséget, hogy biztosan vigye a magas órajeleket. Hasonló a helyzet az RX500-as

SPECIFIKÁCIÓK

	RX580	R9 Fury X	Vega 56	Vega 64	GTX 1060	GTX 1070	GTX 1080	GTX 1080 Ti
GPU kódja	Ellesmere	Fiji	Vega 10	Vega 10	GP106	GP104	GP104	GP102
Architektúra	4. generációs GCN	3. generációs GCN	5. generációs GCN	5. generációs GCN	Pascal	Pascal	Pascal	Pascal
Gyártástech.	14 nm	28 nm	14 nm	14 nm	16 nm	16 nm	16 nm	16 nm
Tranzisztorok	5,7 milliárd	8,9 milliárd	12,5 milliárd	12,5 milliárd	4,4 milliárd	7,2 milliárd	7,2 milliárd	12 milliárd
Mag mérete	232 mm^2	596 mm^2	486 mm^2	486 mm^2	200 mm^2	314 mm^2	314 mm^2	471 mm^2
GPU órajele	1257 MHz	-	1156 MHz	1247 MHz	1506 MHz	1506 MHz	1607 MHz	1480 MHz
Boost órajel	1340 MHz	1050 MHz	1471 MHz	1546 MHz	1708 MHz	1683 MHz	1733 MHz	1582 MHz
Shaderek száma	2304	4096	3584	4096	1152/1280	1920	2560	3584
Textúrázó egységek	144	256	224	256	72/80	120	160	224
ROP egységek	32	64	64	64	48	64	64	88
FP32 számítási teljesítmény	6,175 TFFLOP/s	8,6 TFLOP/s	10,5 TFLOP/s	12,67 TFLOP/s	4,6/5,1 TFLOP/s	7,3 TFLOP/s	9,2 TFLOP/s	11,8 TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	HBM	HBM 2	HBM 2	GDDR5	GDDR5	GDDR5X	GDDR5X
Effektív mem. órajel	8 GHz	1 GHz	1,6 GHz	1,89 GHz	8/9 GHz	8 GHZ	10/11 GHz	11 GHz
Memória mérete	8 GB	4 GB	8 GB	8 GB	3/6 GB	8 GB	8 GB	11 GB
Memória interfész	256 bites	4096 bites	2048 bites	2048 bites	192 bites	256 bites	256 bites	352 bites
Memória sávszél.	256 GB/s	512 GB/s	410 GB/s	483,8 GB/s	192/216 GB/s	256 GB/s	320/352 GB/s	484 GB/s
TDP	185 W	275 W	210 W	295 W	120 W	150 W	180 W	250W

JÁTÉKTESZTEK - 1920×1080-AS, 2560×1440-ES, 3840×2160-AS FELBONTÁSON

	RX 580			Fury X			Vega 56			Vega 64			GTX 1070			GTX 1080		
Doom Vulcan, Ultra beállítás	122	83	42	143	102	54	167	116	61	183	133	69	141	96	50	169	120	62
Battlefield 1 DX11, Ultra beállítás	88	64	34	102	79	46	121	92	52	130	102	58	111	80	43	135	99	54
GTA V DX11, Very High beállítások	52	37	18	71	51	24	74	52	56	80	54	29	94	65	31	110	79	38
Deus Ex: Mankind Divided DX12, Ultra beállítás	50	34	17	58	41	21	69	48	26	77	54	29	61	42	23	75	52	28
Ashes of the Singularity DX12, Extreme beállításon	50	46	33	68	62	50	72	69	48	81	74	59	68	62	46	85	76	57
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállítás	81	45	29	77	70	39	86	80	44	94	84	49	105	74	40	121	91	50
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High beállítás	80	54	28	75	57	32	112	75	40	130	90	46	111	73	38	133	90	47
The Witcher III DX11, Maximális beállítások	63	46	26	63	53	34	90	67	39	103	79	44	83	65	39	105	82	48

családnál is, ahol a felhasználók egy része sportot űz abból, hogy elkezdi csökkentgetni a feszültséget, és megpróbálja megtalálni a tökéletes egyensúlyt fogyasztás és teljesítmény között. Nem lennénk meglepődve, ha majd itt is ez lenne a helyzet, hiszen a Vega 64 láthatóan csúcsra van járatva (és akkor vízhűtésest még nem is láttunk).

A Vega 56 már nem száll el annyira fogyasztásban a GTX 1070-hez képest, mindössze 40-50 W a különbség, és ebben a magasságban már nem is biztos, hogy ez sokaknak számít. Teljesítményben pedig simán hozza a GTX 1070 szintet, sőt! Úgyhogy nem véletlen, hogy az AMD is a „kisebb" kártya felé terelte a tesztereket, hiszen tényleg jobb az ár-érték aránya, ha a megadott 400 dolláros árból indulunk ki (a drágulás előtti GTX 1070 árakat alapul véve ez olyan 130-140 ezer forint lehet itthon).

Érdekes még viszont, hogy az elődhöz képest mit sikerült villantania az AMD-nek. A Fury X leszívja Paksot, és bár sajnos nem volt hozzá szerencsénk, a TDP különbség alapján valószínűleg a vízhűtéses Vega 64 is olyan szinten van, mint a szintén vízhűtéses Fury X. Szóval 14nm ide vagy oda, itt nem sikerült előrelépni. Teljesítményben igen, de nem annyit, amennyit az órajelek alapján gondolnánk, még maximum 30% különbségről beszélhetünk, ami két év alatt nem olyan sok. Lehet, hogy a Vega 64-et limitálja néha a sávszélessége? Ezt még egy ideig nem fogjuk megtudni, de ahogy fejlődnek a HBM2 chipek, talán erre is választ kapunk. Az AMD azt is szereti kommunikálni, hogy driverszinten még van tartalék a kártyákban, ami mint kiderült, igaz (az utolsó Radeon Software például 18% gyorsulást hozott a Playerunkown's Battlegroundban), de átlagban néhány százaléknál többre kár számítani, a késések miatt volt elég idejük hegeszteni a szoftveres oldalt a srácoknak.

MERRE TOVÁBB?

Nagy kérdés még, hogy az egyedi kártyák mire lesznek képesek. Mikor e cikk készült, még az Asus sem tudta megmondani, milyen órajeleken ketyegnek majd az STRIX kártyák, csak annyit árult el a gyártó, hogy a Vega 64 a vízhűtéses változat közül lesz, ami +100 MHz-et sejtet, a többiek pedig lapzártánkig nem jelentették be a kártyáikat (a hiány miatt valószínűleg nem érzik sürgősnek). Mindenesetre normális áron a GTX 1070-esek nagyon jó alternatívái lehetnek a Vega 56-ok (minden a valós ártól függ ugye), amitől igazán tartaniuk kell, az már inkább a Volta architektúrás generáció az Nvidiától. Az viszont a jelenlegi információk szerint 2018 első negyedéve előtt nem várható, úgyhogy az ünnepi szezonban ez lesz a végleges felállás, ha (és igen, tudom, hogy elmondtam ezerszer) meg tudja oldani az AMD a kártyahiányt. Lehet, hogy nem is rajta fog múlni, mert igazából éppen ideje lenne kipukkadnia a kriptovaluta lufinak is, csak nehéz megtippelni, hogy ez mikor lesz. Ráadásul, ha megtörténik, elárasztják majd a használtpiacot a Radeonok, amik ki tudja, milyen körülmények között dolgoztak 7/24, de így is biztos találnak majd vevőt maguknak (mindenesetre azt javasoljuk, hogy garancia nélkül senki ne vegyen ilyen kártyát).

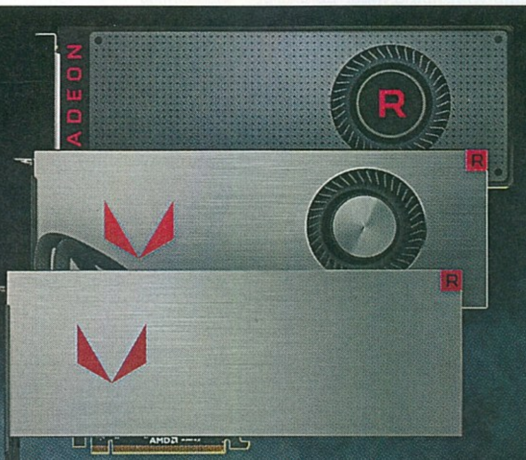
AZ AMD NEM VICCELT, A VEGÁK TÉNYLEG TUDNAK, CSAK ÉPP NEM MÁSFÉL ÉVVEL A GTX 10XX SZÉRIA ELSTARTOLÁSA UTÁN KELLETT VOLNA KIADNI ŐKET.

Apró érdekesség még így a végére, hogy az AMD megerősítette, hogy a Vega 11 még mindig készülőben van. Az eddigi számozásból kiindulva ez egy gyengébb kártyát jelenthet, ami az RX580 helyét vehetné át, de valószínűleg azért kezdtek bele a tervezésébe, hogy költséghatékonyabb alternatíva legyen annál, a mostani memória árak mellett pedig (ha az is HBM2-es) ez kivitelezhetetlen, tehát lehet, hogyha el is készül, a fiókba kerül egy időre. Elvégre, ha egychipes, 1024 bites HBM2-ből indulunk ki, a jelenlegi órajelek mellett akkor sem tudnák hozni az RX580 memóriasávszélességét, ami problémás lehet, és ha mellette még drágább is az új kártya...

Jó eséllyel tehát Radeon sem várható már több idén, úgyhogy felsorakoztak a versenyzők az ünnepi szezonra. Azt nem mondhatnánk, hogy 15 hónappal a GTX 1080 megjelenése után le vagyunk nyűgözve, de annak örülünk, hogy az Nvidiának végre van konkurenciája a csúcskategóriában is, így a következő generáció árazásánál nem szállhat el. A mostaninál pedig, mint az ábra mutatja, kár korrekcióra várni; az AMD is úgy lőtte be az árait, hogy azok passzoljanak az Nvidia kártyáihoz.

A Vega és a túlhajtás

Mindenkit érdekelt, hogy mennyire vannak csúcsra járatva az új Vegák, hiszen látszólag az AMD mindent kipréselt belőlük, de az a helyzet, hogy a jelenlegi driverekkel ezt nehéz megmondani. Hiába állítunk be magasabb fogyasztási limitet és emelgetjük az órajeleket, sok játék esetében, miután bemelegedett a kártya, visszarántja magát az eredeti szintekre, feleslegessé téve a tuningot. Viszont láttunk a neten olyan próbálkozókat, akik legalább a memóriát fel tudták tornászni 2 GHz-ig, és ez adott némi sebességtöbbletet, de átlagban pár százalék fölé senki sem jutott. Talán az egyedi dizájnú kártyák megjelenésére javul a szoftveres helyzet is.



OnePlus 5 TESZT

TARIFÁT EMELT A CSÚCSMOBIL-GYILKOS

[ÍRTA BALAGE]

A 4-es számot babonából átugorva a OnePlus 3 után rögtön a OnePlus 5 érkezett, mely sokkoló hardverrel és ehhez képest barátságos árral igyekszik alátenni a konkurenciának. Tavaly sikerült, de vajon idén is újrázhat a kínai készülék?

Mindegyik élvonalbeli telefon megfordul a kezeim közt hosszabb-rövidebb ideig, a Huaweiektől az LG-ken át a Samsungokig, beleértve néhány egzotikusabb távol-keleti márkát is, és azt vettem észre, hogy a kínai eredetű OnePlusnak valahogy minden évben sikerül felhívnia magára a figyelmemet. Rajongásról szó sincs, az érdeklődés felkeltéséhez bőven elég a hihetetlenül jó specifikáció, ami a cég létezésének harmadik évében is egyedivé teszi ezeket a telefonokat. Annak azonban már rég vége, hogy az olcsósága miatt válasszuk a OnePlust. Pár éve még mélyen a konkurencia alatt voltak az áraik, de szépen lassan felzárkóztak, és a legfrissebb modell, a nyár közepén debütált OnePlus 5 már alig olcsóbb a legtöbb csúcsmobilnál. Azt is számításba kell venni, hogy a riválisok a bejelentés után hónapról hónapra csökkentik a legjobb telefonjaik árát (pl. a Samsung S8 már 160-170 ezer forintért is megtalálható), míg a OnePlus tartja az eredeti szintet.

A mérleg másik serpenyőjében azonban még mindig ott van az Androidot futtató mobilok csoportjában valódi ellenfelek nélkül maradó hardver. A OnePlus 5-öt a Qualcomm egyik legerősebb idei processzora, a Snapdragon 835 hajtja meg, és a prémium verzióban emellé már 128 GB tárhely és 8 GB RAM került. Ilyen specifikáció láttán kinek nem kezd el viszketni az ujjbegye, hogy kipróbálja a legütősebb grafikájú mobilos játékokat?

OKOSAN FEJLŐDÖTT

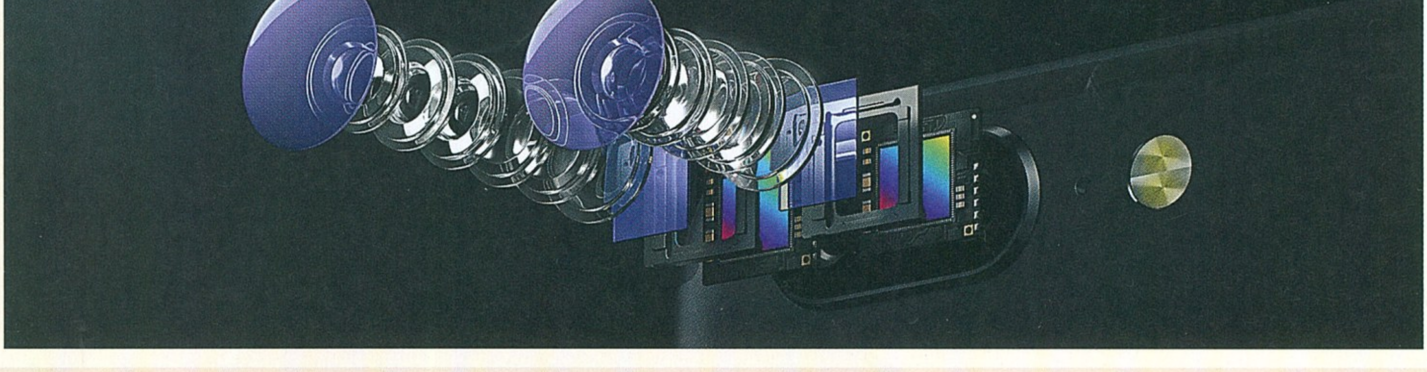
Formájával a OnePlus az Apple iskoláját követi. Kapunk egy gyönyörűen lekerekített kavicsformát, ami belesimul a tenyerünkbe, és az örömünket

> **DÖBBENETES KÉSZÜLÉK, ÁM A BRUTÁLIS HARDVERREL SAJNOS PONT A ONEPLUS LEGVONZÓBB TULAJDONSÁGA VESZETT KI: A BARÁTSÁGOS ÁR.**

ugyanaz rontja el, mint az iPhone esetében. Mindig ott motoszkál bennünk valami rossz érzés, amikor a kezünkben tartjuk, mert ez a finoman megmunkált felület túlságosan csúszós. Jobb elrejteni a telefont egy védőtokban, és ezzel két legyet ütünk egy csapásra, hiszen a hátul kiálló kamerát is egy szintbe hozzuk a hátlap többi részével, nincs többé billegés. A OnePlus jellegzetes extrái közül régi kedvencem a telefon bal oldalán, a hangerőállító gombok fölött elhelyezett háromállású kapcsoló, amivel egy pillanat alatt kizárhatjuk a zavaró külvilágot, hogy senki se csörgessen vagy rezgessen meg bennünket. A telefon alján lévő 3,5-ös jack kimondottan praktikus helyen van, mert fejjel előre tudjuk a telefont zsebbe csúsztatni, és akkor sem lóbálunk magunk előtt egy gyalogosfogó lasszót, amikor telefonnal a kezünkben hallgatunk zenét az utcán cammogva. A hangszóró monó, de ez talán a legkevésbé zavaró hiányossága a telefonnak, hiszen a legtöbben úgyis fülhallgatót használnak.

A bluetooth terén is erősített a OnePlus, az 5.0-s változatnak hála már relatíve jó minőségben is képes továbbítani a hangzást a fejhallgatókra.

A kijelző alatt középen az ujjlenyomat-olvasós gombot találjuk, ennek a két oldalán pedig egy-egy érintésérzékeny gomb helyezkedik el. Ezeknek a funkciója szoftveresen felcserélhető, ami nemcsak a balkezeseknek előnyös, hanem segíti az átállást más telefonokról is. Amikor játszani kezdünk, akkor viszont nagyon útban vannak, és csak tetézi a bajt, hogy az



Manapság szinte elvárás egy csúcskészüléktől a dupla lencsés hátlapi kamera. A OnePlusnál is engedtek ennek a nyomásnak.

OnePlus 5 specifikációk

Operációs rendszer:	Android 7.1.1
Hálózat:	LTE, Wifi, Bluetooth 5.0
Dimenziók:	154,2 x 74,1 x 7,3 mm
Súly:	153 gramm
Rendszerchip:	Snapdragon 835 (4 x 2,45 GHz + 4 x 1,9 GHz)
Memória / tárhely:	6 GB / 64 GB, illetve 8 GB / 128 GB
Kijelző:	5,5 colos Full HD Optic AMOLED
Kamera:	16 MP f/1.7 + 20 MP f/2.6 / 16 MP f/2.0
Akkumulátor:	3300 mAh
Ár:	159 900 Ft-tól

érintésérzékeny felület egybeolvad a kijelző síkjával. Égnek áll a hajam, amikor a leghevesebb játék közben egyszer csak a főmenüben találom magam, mert véletlenül rányomok a középső fogombra. Szerencsére persze a OnePlus is rájött, hogy ez így nem oké: beépített a rendszerbe egy játékos módot, ami letiltja az értesítéseket, és ezt aktiválva az általunk kiválasztott appok futtatása közben működésképtelenné válnak az érintésérzékeny gombok is. A tiltást az értesítések föntről lehúzható tálcáján kell feloldani.

MENNYIRE ERŐS?

Hogy mi mindenre jó a OnePlus ereje, azt hétköznapi appokkal nehéz lenne kideríteni. A böngésző, a Facebook vagy a YouTube minimális nyomot hagy a memórián (a 6 GB annyira még nem is overkill, na de a 8!), tucatnyi appot és szolgáltatást hagyhatunk a háttérben futni, és egy szempillantás alatt átváltunk egyikről a másikra. Az sem okoz gondot, ha egyszerre megnyitunk pár komolyabb grafikájú játékot, és azok közt lépkedünk. A 3D-s játékokkal már kihasználható a telefon hardvere. Percekig gyönyörködtem az 5,5 hüvelykes kijelzőn megjelenő látványban: az AMOLED panelnak éles a képe, ragyogók a színei, és a feketék valóban koromfeketék. Az olyan átlagos játékok, mint az Asphalt 8 vagy a Kill Shot Bravo szépnek ugyan szépek, de ezeknek viszonylag korlátozott a környezetük, mindenképpen jól futnak. A legnagyobb próbatételt a GTA: San Andreas futtatása jelentette, hiszen ebben a játékban nemcsak a kiterjedt játékterület igényel nagyobb számítási kapacitást, de magunk állíthatjuk be a felbontást, az árnyékok, tükröződések és más képi hatások részletességét is. Csutkára feltekert grafikával már felbukkant pár igazán zavaró képhiba, ilyenkor egy-egy másodpercig kusza ábrák jelentek meg, vagy a falak mögé láttam. Egyszer egy komolyabb rendőrségi hajszában nagy nehezen sikerült azt is elérni, hogy egyszer csak kilépjen a játék. Úgy látszik, még van hová fejlődni, pedig keresve sem találunk erősebb androidos hardvert – persze esélyes, hogy itt már a Rockstar programozói a ludasak, és nem a OnePlus.

Játék közben még egy fontos dologra lettem figyelmes, és ez is a OnePlus mellett szól. A telefon a lehető legnagyobb terhelés alatt sem melegedett fel zavaró mértékben, forróságnak a közelében sem jártunk. Bár a OnePlus 5 aksija nem kimagaslóan erős a maga 3300 mAh-jával, ez sem merült le villámgyorsan az intenzív játék során. Bár az aksival normál üzemmódban legfeljebb egy-másfél napot húzhatunk ki, ha konnektor közelében vagyunk, nagy bajunk nem lehet. A gyorstöltő egészen hamar, alig több mint egy óra alatt nulláról száz százalékra tölti fel a telefont. A kábel vége USB-C csatlakozójú, tehát vaksötétben is biztosan jól dugjuk be a helyére.

MÁR SZÉPEN FOTÓZ

Fontos még szót ejteni a OnePlus kamerájáról, mert a korábbi modellek ebben éppenséggel nem voltak a csúcson. Mostanra sikerült felzárkózni, a dupla kamera egyike 16 megapixeles és f/1.7-es rekeszértékű, és emellett még egy 20 megapixeles és f/2.6-os telefotó lencse is megtalálható, amivel egy gombnyomással tudunk kétszeresen zoomolni. A hátlapi kamerával 4K felbontásban tudunk 30 fps-sel videózni, ez a maximum, míg HD-ban akár 120 fps-ig elmehetünk, ha lassított felvételt akarunk készíteni. Van profi fényképezési mód, amikor magunk állítjuk be a záridőt és a fényérzékenységet, tudunk több képből panorámát összeállítani, és az új portré módban találjuk meg a szoftveresen szimulált mélységélességet. Ez elméletben azt jelenti, hogy csak a portré alanya marad éles, a háttér elhomályosodik. Ezekkel az algoritmusokkal azonban óvatosan kell bánni, nehogy elkenjék az alanyunk fülét, mintha átmentünk volna rajta radírral. A szemközti kamerával nem érhetnek minket ilyen meglepetések, annál a 16 megapixeles képek mindig élesek.

JÓ EZ, JÓ EZ

Még nem beszéltem a szoftverről, a OnePlus Androidra épülő operációs rendszeréről, az OxygenOS-ről. Ennek a legfrissebb verziója majdhogynem teljesen kihipózott Android, tehát a Google alapszoftverein kívül alig akarnak valamit ránk sózni. Talán csak a Polc nevezhető ilyen kéretlen extrának. Ezt a főmenüben balra lépve érjük el, felületén az újabb kapcsolatainkon és alkalmazásainkon felül az időjárás és a hardver néhány paramétere (akku töltöttsége, szabad tárhely) jelenik meg. A minimális hozzábuherálás miatt az sem jelent nagy problémát, ha a OnePlus eredeti indítómenüjét lecseréljük valami másra, például a népszerű Nova Launcherre, hiszen ezáltal biztosan nem vész el semmilyen gyári funkció.

Ahogy a cikk elején is írtam, a OnePlus ára messze nem olyan alacsony, mint egy évvel ezelőtt. Már a 6 GB RAM-mal és 64 GB tárhelylyel felszerelt alapmodell is több mint 150 000 forintba kerül, míg a 8 GB és 128 GB tárhely kombinációja 170 000 fölé viszi az összeget. Most is kapunk hasonló felszereltségű mobilt kétszer ennyiért, de nagyon hasonló áron is találunk elég jó telefonokat, így ha nem vagyunk márkahűek, megéri körülnézni a csúcsmobil-gyilkos megvásárlása előtt. Az erő azonban egyértelműen a OnePlus 5-tel van, hiszen a 6 és főleg a 8 GB RAM időtállóbbá teszi azt nagy gyártók 4 gigás megoldásainál – ez mindenképp biccentésre ad okot.

AMIKOR A FAROK CSÓVÁLJA A KUTYÁT

PEAQ PNB G3015-I5H1

[ÍRTA **BODAK**]

A különféle technikai áruházak kínálata sok esetben ugyanazokat a termékeket tartalmazza más-más árakon, utóbbi faktort azonban a gyártók és a gazdasági tényezők folyton befolyásolják, ergo nem lehet megmondani, épp melyik bolttal jár jól a vásárló. Ebből lett elege a MediaMarktnak, amikor gondolt egyet, és saját márkájú notik piacra dobására adta a fejét.

Nem hallottál még a Peaq márkanévről? Nos, én sem, egészen addig, amíg egy szép keddi napon a szerkesztőségben Chocho a kezembe nem nyomta a gyártó Imtrom tesztelésre szánt notebookját. Micsoda? Hogy a gyártó neve is ismeretlen? Nos, az Imtrom annak a Media-Saturn csoportnak a leányvállalata, melynek egyebek mellett tulajdonába tartozik a MediaMarkt elnevezésű, elektronikai termékek terjesztésére szakosodott üzletlánc is. Magyarán, bármilyen csúnyán hangzik, a Peaq gépek tulajdonképpen a MediaMarkt „saját márkájú" termékei, melyek öt országban kaphatóak, és immáron hazánkban is.

Termékekről beszéltem az imént, ami nem véletlen, idehaza ugyanis a vékony Slim és egy Twist fantázianevű, 360 fokban körbeforgatható kijelzőjű notebook, valamint két készre szerelt asztali konfiguráció is a portfólió részét képezi. Cikkünk azonban nem ezekről, hanem a cég harmadik eszközéről, a „gamer" minősítést kapott, de fantázianévvel nem rendelkező PEAQ PNB G3015-I5H1 notebookról szól, úgyhogy további szócséplés helyett térjünk is rá tesztünk alanyára.

ÁTLAG FPS, 1920×1080, KÜLSŐ LÁTVÁNYJAVÍTÓK NÉLKÜL

	Magas beállítások	Közepes beállítások
Doom	28,4	35,2
Overwatch	65,5	82,1
Star Wars Battlefront	29,2	38,8
The Witcher III	22,7	28,2
Grand Theft Auto V	25,9	29,5
Civilization VI	25,2	28,3
Far Cry Primal	22,4	23,6

A GÉP LELKE

Első pillantásra semmi különöset nem lehet észrevenni a notebookon, a sallangmentes külső, valamint a becenév hiánya azonban csalóka, a gép ugyanis egy hetedik generációs, két maggal és négy logikai szállal rendelkező Intel Core i5 7200U processzort rejt, mely alapjáraton 2,5 GHz-en ketyeg. Ennek része az integrált grafikus vezérlő, az Intel HD Graphics 620 is, melyet azonban az asztali alkalmazásokon kívül nem sűrűn fogunk használni, ugyanis mellette az Nvidia GTX 950M

A PEAQ VÁLLALHATÓ KEZDET, DE MESSZE VAN ATTÓL A SZINTTŐL, AMIT EZ A TERMÉKKATEGÓRIA MÁS GYÁRTÓK (ASUS, ACER) ESETÉBEN NYÚJTANI KÉPES.

4GB RAM-mal szerelt videokártyája biztosít kellő kakaót az erőforrás-igényesebb feladatokhoz. Mielőtt azonban elegánsan továbblépnénk, muszáj közbeszúrnom, hogy a GTX 950M két verzióban terjedt el a notebookok piacán, az egyik 2 GB, a másik 4GB memóriával érkezik. De a legfőbb különbség azonban nem a mennyiségben, hanem ezek típusában keresendő: léteznek GDDR5, valamint DDR3 modulokat kapott példányok is. A különbség természetesen a teljesítményükön is meglátszik, a DDR3 ugyanis lassabb, mint a manapság már sztenderdnek számító GDDR5 – a rossz hír az, hogy a PEAQ kezünkbe adott modellje éppen DDR3 modulokat kapott. Ennek ellenére nem neveznénk kifejezetten rossznak az Nvidia 2015-ös modelljét, a 28 nm-es litográfiával készült GPU 933 MHz alap órajelen ketyeg, és Boost módban egészen 1124 MHz-ig elmehet. Fedélzeti memóriája 900 MHz-en pörög, melynek a 128 bites sávszélességén másodpercenként maximálisan 28,8 GB adat képes fel-le száguldozni. Az adatok és számok további halmozása helyett itt rövidre is zárnánk a GPU körüli hajcihőt, zárszóként csupán annyit tennénk hozzá, hogy összehasonlítás végett a GTX 950M ezen típusának gyakorlati teljesítménye egy hajszálnyival jobb, mint a szintén Nvidia GTX 750Ti asztali gépekbe szánt kártyájáé.

A rendszermemória egy darab, névlegesen 1600 MHz órajelű 8 GB kapacitású DDR3-as modulból áll, melyet a Hyundai szállít a készülékhez. Ezt további 8 GB-tal bővíthetjük, ha úgy hozná a szükség, de azt kell mondanom, hogy mivel ennyi még megfelel egy asztali gépnél, elégséges egy gamer laptopnál is. Tárhelyből azonban nem vagyunk túlságosan eleresztve: hiába a csalogató 256 GB kapacitású Samsung SSD, ha ebből 30 GB egyből elmegy a rend-

szerhelyreállító partícióra, és az előretelepített Windows 10 frissítése után további, körülbelül 60 GB pedig az operációs rendszerre. Ezzel máris ott vagyunk, hogy kis túlzással effektíve csupán 128 GB fölött rendelkezünk, ami a mai játékok igényeit épphogy kielégíti, ám már akad olyan is, amelyik mellé más bizony fel sem férne. De hogy valami jót is mondjunk: legalább nem telepítettek rá túl sok fölösleges bloatware-t, és persze egy belső bővítő hely még adott, szóval a probléma, némi plusz ráfordítással, azért orvosolható.

FELSZERELTSÉG

A jobb oldalt elhelyezkedő DVD író-olvasó mellett a lock és 2 db USB 2.0 port kapott helyet a csatlakoztatható perifériák számára. Ezekből egyet gyakorlatilag biztos, hogy azonnal igénybe fogunk venni az egér miatt, mert a touchpaddel nem hiszem, hogy mindenki ki lesz békülve. Pontatlannak éreztem, és kattintható gombok híján (igen, ilyen régimódi vagyok) kínszenvedés volt megszokni a görgetést, az ablakok áthelyezéséhez pedig külön leckéket kellett vennem, hogy menjen a művelet egy kézzel is – arról nem is beszélve, hogy ha már gamer a noti, akkor ahhoz megfelelő egerentyű dukál. Ugyancsak jobb oldalt található a 3,5-ös jack csatlakozó, melyet szintén igénybe fogunk venni, ha élvezhető hangminőséget szeretnénk, ugyanis a beépített hangszórók gyakorlatilag nem ismerik a mély hangokat, és általában véve olcsó, jobb szó híján fémes a hangzásuk. Bal oldalt, a töltő csatlakozása alatt biztosított a szellőzés, továbbá egy mini VGA portot és egy HDMI kimenetet, egy ethernet csatlakozást, valamint további két USB 3.0 foglalatot találunk.

A kijelzőre nem lehet panasz, a FHD (1920×1080) felbontású AHVA panel kényelmes 15,6"-on terpeszkedik. A membrános, alacsony profilú billentyűzet lapos gombjai szinte hangtalanok, de nyomásra éppen elég visszajelzést adnak ahhoz, hogy érezzük a leütést, kezelése könnyen megszokható, és szerencsére teljes, kétsoros az enter is. Ahogy maga a külalak, úgy a klaviatúra is sallangmentes, ami egy gamer notebook esetében kicsit szokatlan, de valószínűleg nem sokakat ver földhöz a multimédiás és egyéb gyorsbillentyűk hiánya. A vezeték nélküli kapcsolatot az Intel Dual Band Wireless AC-8265 biztosítja, mellé egyéb kütyüinkkel pedig Bluetooth kapcsolatot is létesíthetünk. A beépített webkamerától se várjunk csodát, bár az is igaz, hogy funkcióját végül is betölti a HD (1280×720) felbontásra képes kütyü. A 3000 mAh kapacitású akkumulátorral viszont több problémám is akadt: egyrészt általános energiafelhasználási beállításokkal, alacsony intenzitású feladatok (szövegszerkesztés) végzése mellett is karcsú a 4-5 órás üzemidő, igaz, ez takarékos üzemmódban nagyjából a duplájára kitolható; ha pedig arra használjuk, amire elvileg szánták, azaz játékra, akkor 2-3 órán belül simán lemerül. Ez még hagyján, nem vártam túl sokat a négycellás akkumulátortól, de ami felettébb bökte a csőröm, hogy az energiaforrás fixen beépített darab és nem cserélhető „csak úgy", ez ügyben a kereskedő szakijaihoz kell fordulnunk.

És hogy valójában mennyire gamer a PEAQ PNB G3015-I5H1? Nos, a tesztelés után általánosságban elmondható, hogy a GTX 950M és az i5 7200U notebookhoz mérten megfelelően teljesít. Azért ne számítsunk FHD/60 fps-re, de a tesztelés során a játszható minőséget egészen 2015-ig bezárólag minden nagyobb cím képes volt hozni, a kijelző mind az 1920×1080 pixelének kihasználása és az alapértelmezett magas beállítások mellett (lásd mellékelt táblázatunkat). A vadonatúj címek azonban már vegyesen muzsikáltak, egyes esetekben nem árt visszavenni vagy teljesen kikapcsolni az élsimítást, vagy a felbontáson lejjebb tekerni (bár ez egy ekkora kijelző esetében mondhatni szentségtörés).

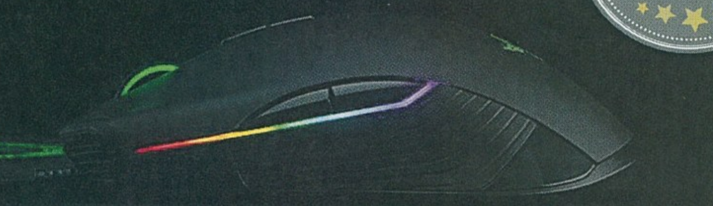
VÉGÍTÉLET

Mindezek után már csak a végső ítélethozatal az, ami hátravan. Ugyan akadnak hiányosságai (hang és tárhely) a PEAQ első gamer notebookjának, ezek némi ráfordítással azért orvosolhatók. Az már más kérdés, hogy az ajánlott 279 999 forintos fogyasztói ár leszurkolása után erre mennyire lesz kedvünk vagy pénzmagunk, alacsonyabb árcédula mellett sokkal csábítóbb ajánlat lehetne a masina. Azt is hozzátennénk még, hogy bár összességében tekintve közelről sem egy rossz kütyü a PEAQ gamer notebookja, hasonló árkategóriában és teljesítményben gyakorlatilag azonos vagy egyéb kompromisszumok árán (mondjuk optikai meghajtó nélkül) picit erősebb, de játék szempontjából mindenképpen jobb felszereltségű eszközt is kaphatunk ugyanezért a pénzért. Ráadásul a konkurencia egyes eszközeinél a gyors bootolásról sem kell lemondanunk, mert SSD-HDD kombóval szerelt készülékek is akadnak. Ha viszont nem probléma a szűkös hely, akkor nem nyúlsz mellé, ha a PEAQ mellett teszed le a voksod. Az ajánlott pecséthez ugyan kevés, de első próbálkozásnak nem rossz. Kíváncsian várjuk a második nekifutást.

BAJNOKOKRA HANGOLVA

RAZER LANCEHEAD

Tournament Edition



[ÍRTA CHOCHO]

A Razer annak idején pont a gamer egereivel vált világszerte elismert gyártóvá, és bár az utóbbi időben volt pár mellényúlása a cégnek, a Lancehead-családdal ismét visszatért a porondra, hogy az esportolókon túl a teljesítményüket hardveresen is maximalizálni kívánó játékosok igényeinek tegyen eleget.

A Razer nagyon sok dologgal foglalkozott az elmúlt években. Készítettek okosórát (nem sikerült jól), utcai bluetoothos fülhallgatót (jól sikerült), MOBA-egeret (szódával elment), ezerféle tök egyforma fejhallgatót (meh), na meg a gamer notebookok piacán is előretörtek (ezeket mi sajnos nem tudtuk kipróbálni, legalábbis egyelőre). Közben pedig pont arról feledkeztek meg, ami kiemelte őket a megannyi egyforma startup közül: a játékosoknak szánt egerekről, pontosabban azok nem műfajspecifikus, jobb szó híján általánosnak nevezhető változatairól. Ezért is örültünk meg annyira, amikor a gyártó jelezte, hogy tesztre kész a Lancehead-család vezetékes, Tournament Edition névre keresztelt darabja, amely bizony mindenféle játékosnak kedvez.

GOMBOK MINDENRE

A Lancehead a gyártótól megszokott, színvonalas dobozban érkezik, kicsomagolását követően pedig máris egy USB-port után kiált. Aktiválását követően a Razer Synapse azonnal érzékeli az egeret, és máris lehetővé teszi, hogy egyetlen jól ismert helyen állítsuk be annak minden elemét. Gombokból összesen 9 lesz a jussunk, ezekből egy a görgő, ami ugye a saját dimenziónak megfelelően még kétféle, testre szabható feladatot láthat el (pl. FPS-ben fegyverválasztás). Több Razer egér esetében méltatlankodtunk a gombok elhelyezése miatt, itt azonban erre nincs mód, mert csupán kettő olyan akad, amit nehezebben érünk el, de azokat jó eséllyel olyan opciókra szánjuk, amelyekkel csak ritkán kell élnünk – nevezetesen egyébként az egér jobb oldalán található két gombról van szó, melyeknek ikertestvérei viszont a hüvelykujjunk alá esnek.

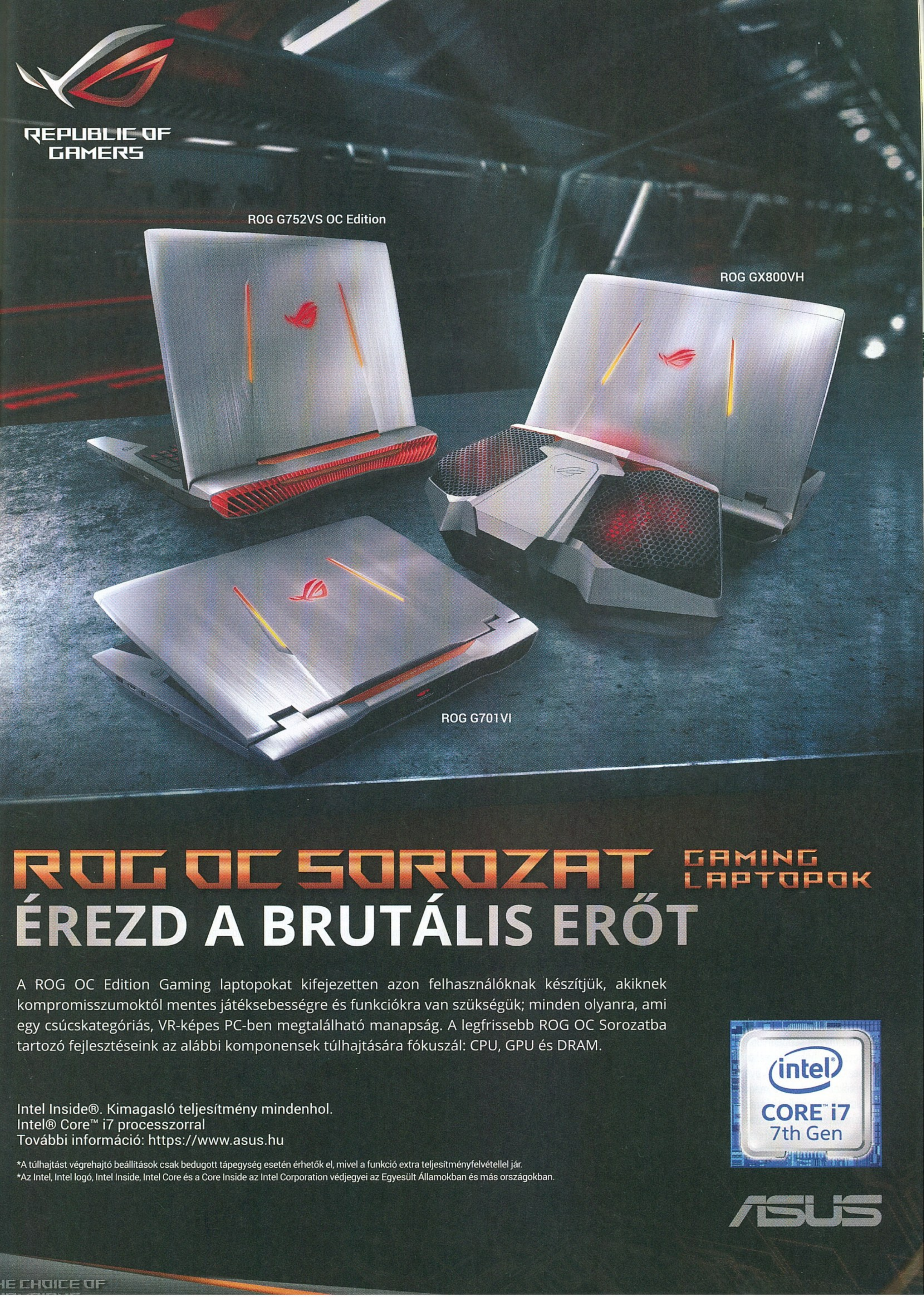
Egyébként, ha már szóba jöttek az ujjak, muszáj megdicsérni a Lanceheadet annak ergonomikus kialakítása miatt; nekem meglehetősen nagy a kezem, mégis könnyedén belesimul az egyébként egyáltalán nem óriási (117 x 71 x 38 mm-es) rágcsáló, amely ráadásul kétkezes. Az anyagminőség első osztályú, az eszköz vázát alkotó műanyag masszív, könnyű, nem izzaszt, ráadásul még szép is – a Razerre jellemző csicsás dizájn helyett a Lancehead egy elegáns darab lett, annak ellenére is, hogy összesen négy helyen világít: a görgőn, a két oldalán, valamint a hátán látható Razer logón át. A fényjáték szintén a Synapse-szel vezérelhető, szóval, ha nem akarunk karácsonyfa feelinget, szimplán deaktiválhatjuk. Kiemelendő még a hüvelykujjak támasztékául szolgáló gumírozott oldalelem, mely tényleg nem valami mérnöki csoda, de pont jó helyen van ahhoz, hogy kényelmesebb legyen az egér fogása.

A RAZER ÚJ EGERE MONDHATNI, MINDEN JÁTÉKOS SZÁMÁRA HASZNOS PERIFÉRIA, AMELYNEK IMMÁR AZ ÁRA SEM OLYAN VÉSZES, SŐT EGYBEN MÉG KÉTKEZES IS!

KÉNYELMES ÉS GYORS

Gamer egeret persze játékkal tesztelni a legjobb, én is ezt tettem hát: a Quake Champions, Battlefield 1, Doom, StarCraft 2 Remastered és Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr fordult meg a kezem, pontosabban a Lancehead alatt. A hivatalos adatok szerint az egér cirka 16 ezer DPI-s pontossággal bír, de ezt én már nem tudom kezelni, így 1800-ra állítva használtam; előbbi érték inkább esportolóknak van, semmint földi halandóknak. Emiatt aztán nem tudom megmondani, mennyire segíti a játékosokat az, ha már a pixel egymilliomod részénél is kisebb helyre célozhatnak. Azt viszont tudom, hogy a Lancehead hosszas használat után sem lesz kényelmetlen, és amennyiben mellélövök, nos, az szinte biztos, hogy az én hibám, nem másé. Ha pedig már lövés: a Lancehead nemcsak a Deathadder 16 ezres szenzorát kapta meg, hanem a mechanikus gombokat is, ennek köszönhetően pedig tartósabban nyúzható, cserébe hangosabb a legtöbb játékos egerentyűnél.

Az egyetlen dolog, amibe bele lehet kötni, az az egér súlya: az egész roppant könnyű, cirka 104 gramm + a bugyis kábel, és emiatt néha könnyű felkapni vagy teljesen véletlenül odébb lökni. A súlyozás megoldotta volna ezt a problémát, de gondolom, ezzel az ár is megnövekedett volna, meg aztán oka van annak, hogy kevés a súlyozható periféria a piacon (az igények ugye nem feltétlenül ebbe az irányba mutatnak). Jelenleg a Lancehead Tournament Edition cirka 25 ezer forintba kerül, a vezeték nélküli mezei Lancehead pedig 40 ezer forint felett van – utóbbit semmiképp sem ajánlom, teljesen felesleges extra a kábelmentesség, főleg egy játékosoknak tervezett egér esetében. A Tournament Edition azonban megéri a befektetést, akik pedig hülyét kapnak a sok fekete perifériától, még fehér színben is vásárolhatnak ilyen egeret.


REPUBLIC OF GAMERS
ROG G752VS OC Edition
ROG GX800VH
ROG G701VI
ROG OC SOROZAT
GAMING LAPTOPOK
ÉREZD A BRUTÁLIS ERŐT
A ROG OC Edition Gaming laptopokat kifejezetten azon felhasználóknak készítjük, akiknek kompromisszumoktól mentes játéksebességre és funkciókra van szükségük; minden olyanra, ami egy csúcskategóriás, VR-képes PC-ben megtalálható manapság. A legfrissebb ROG OC Sorozatba tartozó fejlesztéseink az alábbi komponensek túlhajtására fókuszál: CPU, GPU és DRAM.
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen
ASUS

be quiet!

A CSEND ZENESZERZŐI

A hangtalan számítógép nyomában 1.

[ÍRTA **HUNORK**] Aki jártas a hardverek világában, annak biztos ismerősen cseng a be quiet! márkanév. Leginkább azért, mert az alig tizenöt éves múlttal rendelkező vállalat rövid idő alatt olyan népszerűségre tett szert a termékeivel, hogy neve etalonná vált a hardverek széles és legendákkal teli piacán. Ennek apropójaként most a németországi cég útjáról és termékeiről kétrészes cikkben számolunk be nektek.

Mint említettük, a vállalat igen fiatal, 2002-ben jegyezték be Hamburgban. Nevükből adódóan célkitűzésük roppant egyszerű: csendes működés a számítógépház belsejében. Kezdetben kizárólag tápegységekre koncentráltak, és a fő cél a zajcsökkentő elemek, csendes ventilátorok alkalmazása volt minőségi alkatrészekkel, elektronikával. Évről évre számos díjat nyertek el szakmai rendezvényeken, a termékeik iránti kereslet pedig folyamatosan nőtt, így öt év elteltével új piacok felé nyitottak: a házventilátorok és processzorhűtők felé. Nem sokkal később hangszigetelt számítógépházakkal és kompakt vízhűtéssel is megjelentek. Termékeik nem a belépőszintet képviselik, így nem olcsók, azonban a vállalat vezetése úgy határozta meg az árakat, hogy azok a közép- és felsőkategóriában rövid idő alatt első helyre emelték a márkanevet. Ezt tovább erősítette a legtöbb termékre adott három-öt év garanciális idő, valamint az ügyfélszolgálat is, mely vásárlóbarát, precíz és gyors.

ELSŐ FELVONÁS: TÁPEGYSÉG-SZONÁTA

A cég neve és filozófiája az irodaházakhoz és a játékosokhoz egyaránt köthető. Sok számítógép sok zajt bocsát ki, mely egy idő után és mennyiség felett zavaró lehet. A cél az volt, hogy az irodai számítógépek legjelentősebb zajforrásának technológiáján változtassanak, és halk, megbízható, hosszú élettartamú tápegységeket alkossanak. Ahogyan a játékosok esetében is fontos ez a szempont, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy éppen milyen hangterhelés mellett élvezzük a játékot, vagy nézünk filmet otthonunkban.

Amit mindenképpen tudni kell, hogy maga a cég a tápegységek belsejét, elektronikáját más gyártóktól szerzi be, tehát nem önálló gyártó! Ami plusz hozzáadott értéket jelent, az a magasabb minőségellenőrzés, az első osztályú alkatrészek, és a már saját fejlesztéseiken, szabadalmaikon alapuló ventilátorok alkalmazása. A vállalat első számú partnere kezdetektől fogva az 1993 óta piacon tevékenykedő, önálló gyártóként is ismert FSP Group, mely vállalat szintén a minőség elhivatott szakértője (Aurum, Raider sorozat). Az összes be quiet! tápegység magja tőlük származik, kivétel a Pure Power széria egyes darabjai, valamint a Dark Power 10-es sorozatának három legnagyobb teljesítményű tápegysége. Előbbi belsejét a HEC, utóbbiét a szintén minőségéről híres Seasonic szállítja. Az első években már minden területre nyitottak: kifejezetten irodai gépekbe való SFX és TFX tápegységekkel jelentek meg, jellemzően 300W hatásfokkal, ezzel párhuzamosan a drágább, és játékos számítógépekbe való ATX eszközökkel, egészen a ma elérhető 1200W teljesítményig. Legnépszerűbb sorozataik a Bronze és Silver minősítésű Pure Power, a Gold rangú Straight Power és a Platinum fokozatú Dark Power.

Mivel nincs elég hely minden típust kielemezni, így általánosságban elmondható, hogy a Kraft sorozatot leszámítva, legalább 80 Plus besorolással rendelkeznek, ami azt jelenti, hogy hatásfokuk magasabb, mint az olcsóbb, minősítés nélküli tápegységek esetében. Mivel a szokások és a felhasználók is változnak, egyre nagyobb igény merült fel a félmoduláris és moduláris eszközökkel szemben. Majdnem minden sorozat rendelkezik valamelyik típussal, mely általában CM jelöléssel van ellátva.

A gyártás során törekednek arra, hogy a külső elegáns, jellemzően fekete, a kábelek stabilak, a moduláris típusok esetén könnyen csatlakoztathatóak legyenek. A legtöbb típus a saját gyártású Pure Wings vagy Silent

80 PLUS TANÚSÍTVÁNY

Ez a tanúsítvány a hatásfokhoz köthető. Megalkotásakor csak egy szint létezett, maga a 80 Plus, melynek lényege, hogy 25, 50 és 100% terhelési szinten 80%-os hatásfokot kellett elérnie a jelölésre váró tápegységnek. Később további szinteket állapítottak meg, melyek a Bronze, Silver, Gold, Platinum, végül a Titanium nevet kapták. Utóbbinál már 10%-os terhelésre is vonatkozik a szabványkritérium. A cél egyértelműen az, hogy a gyártók egyenletes és magas hatásfokot érjenek el minél kiegyensúlyozottabb fogyasztással.

TÁPEGYSÉGMÉRETEK

Az ATX PS/2 a legelterjedtebb formátum, ilyen méretű tápegységekkel találkozik a legtöbb felhasználó. Alap mérete: 150x86x140 mm. Az SXF típus általában komplett gyári számítógépekben található, kockára hasonlít, mérete 125x63x100 mm, és kialakítása is eltér a főbb szabványoktól. A Flex-ATX és a TFX szintén az alacsonyabb, kisméretű házakban lelhető fel, itt a méret már valóban mini: 85x65x175 mm. Utóbbiak közös jellemzője, hogy alakjuk alacsony hasábra emlékeztet.

Wings ventilátorait kapja, melyekről később még értekezünk. Ezekről most röviden annyit, hogy a lapátok kialakítása révén csökken a turbulencia, így zajszintjük az egyik legalacsonyabb a ventilátorok széles piacán.

MINŐSÉG A TÁPEGYSÉG TÜKRE

De mitől lesz megbízható egy tápegység? Ez egyrészt köszönhető az FSP és Seasonic mérnökeinek, akik modern topológiájú, a feszültségstabilitást szem előtt tartó alapot állítanak elő (DC-DC rendszer), és az Active Clamp + SR technológiának, melyek együtt magasabb hatásfokot és egyenletes teljesítményt eredményeznek. Másfelől az alkatrészek minőségének, közülük is a kondenzátorok a legfontosabbak. Az olcsóbb tápegységekbe a másodosztályt képviselő TEAPO, míg a felsőbb szegmensbe az első osztályú japán Nippon Chemi-Con szállítja az apró, de annál fontosabb kellékeket. A legtöbb típus osztott 12V ággal rendelkezik, ennek köszönhetően stabil teljesítményt kapunk, nem beszélve a nagyobb biztonságról, mivel ebben az esetben több kisebb túláramvédelem dolgozik egy nagy helyett.

CSENDES PC-T ÉPÍTENI SOKAK ÁLMA, DE EHHEZ BIZONY NEM ÁRT MÉLYEN A ZSEBÜKBE NYÚLNI; AZ ITT BEMUTATOTT TERMÉKEK SEM ÉPPEN OLCSÓK...

Az, hogy egy tápegység megbízható, a beépített védelmi rendszerek számától és minőségétől is függ. Így megtalálható termékeikben a túlfeszültség (OVP), az alacsony feszültség (UVP), a túláram (OCP), a túlterhelés (OPP), a rövidzárlat (SCP) és a túlmelegedés elleni védelem (OTP). Fontos még, hogy mindegyik teljesíti az Energy Star 6.0, és az ErP 2014 irányelveket, azaz meg kell felelniük az energiahatékonyságnak és környezetvédelemnek is, továbbá kompatibilisek az Intel C6/C7, energiatakarékosságot szolgáló fogyasztásszintekkel. Mindezek ellenére nem megfizethetetlen a csend és a minőség. Csak példaként említjük meg, hogy a 80+ minősítésű System Power 8 500W 17 ezer, a Silver rangú Pure Power 10 500W CM 23 ezer, míg a Gold minősítésű Straight Power 10 500W CM 32 ezer forinttól kapható hazánkban.

VENTIK MINDEN MÉRETBEN

Lépjünk tovább a be quiet! igazi terepére, a ventilátorok földjére. A csend mindig relatív. Függ a számítógép-használót körbevevő zajtól és a számítógép alkalmazásától. Ha valaki médiaközpontot épít, elvárás, hogy teljes csend legyen, de ugyanúgy elvárás munka vagy játék közben, hogy a lehető legkisebb zajterhelés mellett dolgozzunk, vagy játsszunk kedvenc lövöldénkkel. A német vállalat ezek figyelembevételével alkotta meg szabadalmaztatott ventilátor sorozatait, melyek megtalálhatóak tápegységeikben, a processzorhűtőkön és külön rendszerventilátorként is. A három Wings fantázianevű ventilátorszéria minőség és ár szerint a Pure Wings 2, Shadow Wings, és a Silent Wings 2/3. Mindegyikből van fordulatszám-szabályozós (PWM) és ezt mellőző típus. Közös jellemzőjük a harisnyázott, 45 mm hosszú csatlakozó kábelek jelenléte, az új típusú IC-k alkalmazása, melyekkel az elektromos zaj szintjét leszorították, valamint a ventilátor lapátjainak gömbölyített és bordázott kialakítása. Mérettől függően hét vagy kilenc lapát gondoskodik a légszállításról. Egyes típusok moduláris rezgéscsillapítókkal, gumírozott kerettel rendelkeznek, ezekkel csökkentve a mechanikus zajokat. A teljes Silent Wings széria folyadékcsapágyas, ennél a legkisebb a ventilátor keltette rázkódás, de egyben ez a legdrágább megvalósítás, míg a többi típus esetében az úgynevezett rifle bearing, azaz puskacsapágy technológiával találkozunk. Fentieknek köszönhetően mindegyik széria egyedülálló légáram-optimalizált ventilátor struktúrával rendelkezik, mely biztosítja a kiváló légszállítást és az alacsony zajszintet. Alkalmasak CPU lég- és kompakt vízhűtési megoldások lecserélésére vagy kiegészítésére, számítógépházak rendszerhűtési feladatainak ellátására hosszú élettartammal, csendes működéssel párosítva.

Szerelés szempontjából sem szenvedünk hiányt, mindegyikhez megkapjuk a szükséges csavarokat, kellékeket, a Pure Wings kivételével még műanyag és gumírozott rögzítőket is. A Shadow Wings széria jellemzője a gömbölyített ventilátorszerelvény, és a csavar nélküli szerelés, míg a Silent Wings 3 különlegessége, hogy a motorja 6 pólusú, a teljesítményével pedig fordítottan arányosan nagyon csendes (max 16 decibel – PWM). Sőt, hozzá jár a csomagban egy feszültségadapter is, ezzel 5, 7, illetve 12V-on is tudjuk működtetni. Mivel a választék méret és műszaki jellemzők terén is széles, ezért egy táblázatban összefoglaltuk nektek a három ventilátorcsalád főbb ismérveit a könnyebb eligazodás jegyében.

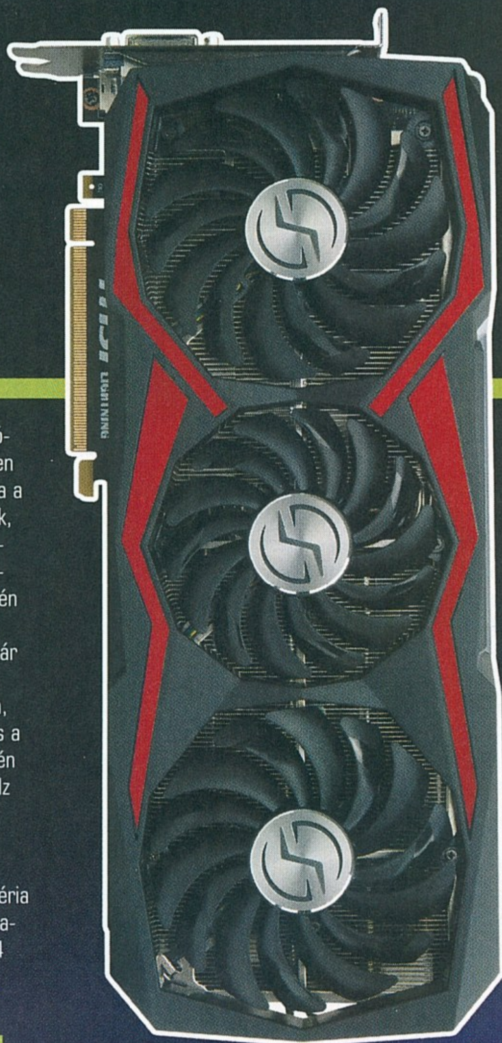
	PURE WINGS 2	SHADOW WINGS	SILENT WINGS 3
Méretek (mm):	80,92,120,140	80,92,120,140	120, 140
Csapágytípus:	Puska (rifle)	Puska (rifle)	Folyadék (FDB)
Lapátok száma:	7 / 9 db	7 / 9 db	7 db
Ventilátor sebesség:	1000-1900 RPM	1000-2200 RPM	1000-1500 RPM
Légszállítás (max):	61 CFM	76 CFM	77 CFM
Hangnyomás:	18-20 dBA	8-30 dBA	16-28 dBA
Élettartam (óra):	80.000	200.000	300.000
Fogyasztói ár:	3000 Ft -tól	4000 Ft -tól	6000 Ft -tól

A cikk végére érve elköszönünk, de nem véglegesen, következő számunkban a be quiet! processzorhűtőit és számítógépházait vesszük górcső alá. Reméljük, sikerült felkelteni az érdeklődéseteket, de azt azért még eláruljuk, hogy a szlogen legközelebb is változatlan lesz: csend legyen!

A VILLÁM NYOMÁBAN

MSI GTX 1080 TI LIGHTNING Z

[ÍRTA HUNORK] **AHOGYAN AZ 1080 TI SZÉRIA, ÚGY A PC GURU IS CSÚCSRA TÖR: ISMÉT ELSŐKÉNT MUTATUNK BE NEKTEK EGY VADONATÚJ VIDEOKÁRTYÁT, EZÚTTAL AZ MSI MŰHELYÉBŐL. A HARDVER A JÓL CSENGŐ LIGHTNING NEVET KAPTA, ÉS A KÖVETKEZŐ KÉT OLDALON MEGVIZSGÁLJUK, MENNYIRE RAGYOGJA BE AZ EGET, PONTOSABBAN SZÁMÍTÓGÉPÜNKET.**



A videokártya-piac kissé felborult az utóbbi hetekben, köszönhetően a bányászoknak. Ez azonban nem tántorítja el a gyártókat attól, hogy újabb és újabb erőgépekkel lepjenek meg minket. A felsőkategória királyai közül legutóbb a Zotac Amp Extreme termékét vettük szemügyre, most pedig az MSI kártyája kerül terítékre. Bevezetésként annyit megemlítünk, hogy egy háromventilátoros monstrumot kaptunk kölcsön, melynek hűtése, RGB világítása, körítése annyira egyedi, hogy nem szívesen adjuk vissza jogos tulajdonosának.

DOBOZBA ZÁRT TERMÉSZETI CSODA

Az első villámcsapás rögtön a kártya csomagolása. Szokatlan kocka dobozt kapott a Lightning Z, belső felületén már előre sok információval találkozunk a VGA tulajdonságait illetően. Belül egy kisebb dobozban találjuk a szokásos és néhány extra kelléket: kézikönyv, 6➔8 pin tápkábel, takarólemez, három 2 pines feszültségmérő-kábel mérőműszerhez (multiméter), valamint egy telepítő lemez. Ráadásként három matricacsomag is lapul benne, hogy még jobban feldobjuk számítógépünk ékességét. Üzembe helyezés előtt így elmondhatjuk, hogy csomagolásból jelest érdemel. A VGA méretei elképesztők: 32 cm hosszú, 14 cm magas, és 6 cm széles, tehát odabent kell neki a hely. Súlya 1,8 kilogramm, ennek megfelelően vastag hátlapot kapott, mely kellő tartást biztosít számára. Ez szükséges is, hiszen három slot helyet foglal el. Ami mellbevágó, hogy három darab 8 pines tápcsatlakozót kell rádugnunk, hogy élvezzük az erejét. A védelemről szakértő módon gondoskodtak: 14+3 fázisú tápellátást terveztek a mérnökök a GPU + memória számára, és a kor követelményének megfelelően kettős BIOS-szal rendelkezik. A kártya fogyasztása a gyári adatok szerint 250W, de mi azt tapasztaltuk, hogy Lightning módban ennél többet eszik, nagyjából 300W-ot. Az ajánlott méretű tápegység, szintén a gyártóra hivatkozva 750W. Csatlakozók terén az alábbi lehetőségeket kapjuk: kettő DisplayPort 1.4, kettő HDMI 2.0b és egy darab DL-DVI-D. Akár négy monitort is kiszolgál, és támogatja az Nvidia régi/új technológiáit (Ansel, G-Sync, GameStream, GameWorks, DSR, SLI... stb). A kijelzők esetén is a szokásos szabványokkal találkozunk, azaz 4K esetén legfeljebb 120Hz, 5K és 8K felbontás esetén 60Hz képfrissítéssel tud dolgozni a VGA.

A VILLÁM EREDETE

Azt már mindenki kívülről fújja, hogy az 1080Ti széria a Titan X örököse, és a Pascal GP102-350-A1 grafikus processzor a lelke mindennek. Most is 3584 CUDA maggal, 224 textúrázó és 88 ROP egységgel találkozunk, a memóriabusz a már szokásos 352 bit, és a memória típusa sem változott: a Micron műhelyében készült roppant gyors GDDR5X 11 GB mérettel varázsolja képernyőnkre a játékprogramok látványvilágát. A GDDR5X képességeit már kiveséztük múlt havi számunkban, de azért ismétlésként nem árt megjegyezni, hogy közel kétszeres gyorsulás érhető el a hagyományos GDDR5 memóriával szemben. Órajel tekintetében az MSI-től megszokott három fokozat közül választhatunk, melyet a Gaming App segédprogrammal állíthatunk be saját magunk: Silent mode 1480 / 1582 MHz, Gaming Mode 1582 / 1695 MHz, és Lightning Mode 1607 / 1721 MHz (alap/boost órajel). A memória sebessége pedig 11016-11124 MHz közötti tartományban zakatol.

A VEGÁK MEGÉRKEZÉSE ELŐTT MÉG EGY KÖRT FUTUNK AZ NVIDIA CSÚCSKÁRTYÁJÁVAL, AZ 1080 TI PEDIG MÉG MINDIG LENYŰGÖZŐ MEGOLDÁSNAK TŰNIK.

TRI-FROZR, A FURCSA HŰTŐGÉP

Az MSI mindig híres volt arról, hogy videokártyái minél halkabban és hűvösebben üzemeljenek, jó példa erre a sikeres Twin-Frozr. A Lightning szériához a korábbi csúcskártyáknál már alkalmazott, de alaposan felújított hűtést terveztek, mely a Tri-Frozr nevet viseli. Legfőbb ismérve a Torx 2.0 ventilátorok alkalmazása, melyekből – a nevéből fakadóan – kapásból hármat találunk a kártyán. Az elosztás azonban különlegesre sikeredett, ugyanis a két szélén egy-egy 10, és középen egy darab 9 centiméteres ventilátort applikáltak a hűtésre. Mindhárom szélkavaró sűrűn lamellázott és diszperziós kialakítású, ez nagyjából 20 százalékkal növeli légszállítási képességüket. A csapágyazás „double ball bearing", azaz kettő csapágy van mindegyik légkavaróban. Ennek a típusnak nagy előnye, hogy nem súrlódásról beszélünk, hanem gördülésről, így a csúszócsapágyhoz képest körülbelül kétszeres élettartammal büszkélkedik. Ami biztos, hogy tesztelés közben csendben és hatékonyan tette a dolgát.

TUNING MSI MÓDRA

Akiknek nem elég a három gyári, GPU/Memória sebesség mértéke, természetesen még kísérletezhet a szintén házon belül fejlesztett Afterburnerrel. Sőt a kártya tartalmaz egy speciális LN2 kapcsolót is, melynek segítségével még több erőt lehet belőle kipréselni (úgynevezett tuning-modokat lehet felmásolni a második Biosba), de csak szakértőknek ajánlott, mivel itt már nincs hőmérséklet- és túlfeszültség-védelem. A hivatalos adatok szerint nagyjából 75 Hz, amit még ki lehet facsarni a GPU-ból, memória esetén pedig a maximális sebesség 1,2 GHz körül ér véget.

MSI GTX 1080 Ti Lightning Z specifikációk

GPU Kód	GP 102-350-A1
Mikroarchitektúra	Pascal
Tranzisztorok száma	12 milliárd
GPU lapka mérete	TSMC 16 nm
GPU alap órajele	1,480 MHz
GPU turbo órajele	1,721 MHz
Shader processzorok	3,584
Textúrázók száma	224
ROP egységek száma	88
Memória mérete	11,264 MB / Micron
Memóriavezérlő	352 bit
Memória órajele terhelve	11016-11124 MHz
Memória órajele üresjáratban	~139 MHz
Támogatott DirectX	DX12
Hardveres videolejátszás	HDR video / HD audio
Méret:	320 x 140 x 61 mm
Fogyasztás (TDP)	250 - 300 Watt
Fogyasztói ár	~ 300 000 Ft

A VILLÁM MILLIÓ ÁRNYALATA

Az RGB LED rendszer hozza a kor elvárásait, azaz vezérelhető az MSI saját szoftverével, a Mystic Light-tal, mellyel milliónyi színt kalibrálhatunk. Maga a megvilágítás nagyon szépre sikerült, ebben is elsőségre törekedtek a tervezők. Tulajdonképpen a kártya teteje, oldala, a hátlap és a NYÁK közötti rész is villódzik, ahogyan a blackplate-re felvésett Lightning felirat is. Ablakos háztulajdonoknak szinte kötelező darab, nagyon feldobja a számítógép, és akár a szoba látványvilágát.

Essen pár szó a hűtési rendszer egyéb részeiről is: két elképesztően vastag hűtőblokkot találunk a ventilátorok alatt, mindkettő három centiméter vastag. A hőcsövek száma hat darab, és a grafikus processzorral mindegyik közvetlenül érintkezik, ahogyan visszakanyarodnak. A hátlap közepén is végigfut egy vastag hőcső, így növelve a hűtés hatékonyságát, a memóriák pedig szépen ki vannak párnázva termikus szalagokkal.

Ha már itt tartunk, akkor gyorsan a hőmérsékleti és zajszint adatokat is kielemezzük. Terheletlen állapotban a VGA nem izgulja túl magát, 40-50 Celsius fokra melegedett és ilyenkor a ventilátorok sem kapcsoltak be. Intenzív tesztek, és multiplayer csatározások közepette sem forrósodott fel túlságosan, a kiváló hűtési rendszenek köszönhetően nem lépte túl a 65-70 Celsius fokot a GPU hőmérséklete. Ez valóban szép teljesítmény az MSI részéről, de azt nem árt észben tartani, hogy ilyen hőfokokat csak kellően jól szellőző házban fogunk elérni.

Hangok terén még jobb a helyzet, hiszen terheletlen módban csak a számítógép többi komponense kelt zajt, mely a szokásos 30 dBA körüli értéket éri el, de erőteljes használat közepette sem ment a kártya 40-45, a teljes rendszer pedig 50 dBA hangnyomás érték fölé. A méréseket a szokásos módon, egy méterre a géptáztól végeztük, és ismét elégedetten dőlhetünk hátra.

JÁTÉKOK A FÉNNYEL

Hangok, decibelek, hűtési rendszer ide vagy oda, az nem lesz újdonság, hogy a leginkább elterjedt FHD felbontás esetén nincs az a játékprogram, mely megizzasztaná a hardvert. Viszont aki ilyen videokártyába invesztál pénzt, annak ajánlatos a magasabb felbontások felé tekintenie, mert WQHD és UHD kijelzőkön adja ki magából az erőt, mondhatni ekkor kapcsol fénysebességre. A High Dynamic Range (HDR) technológiának köszönhetően pedig sokkal élesebb, szebb képeket kaphatunk filmnézés közben, ahol a világos dolgok valóban világosak, a sötétek pedig nagyon sötétek, és a részletek immár nagyon aprólékosak.

A gamerek számára azonban a játékok jelentik egy videokártya igazi tesztelését. Előre eláruljuk, hogy a múltkori Zotac kártya minden szegmensében erősebb az MSI megoldásánál, azonban a tesztek alatt ez nem ütközött ki markánsan. Egy UHD monitornak köszönhetően tágabb képet kaptunk, így elmondhatjuk, hogy FHD (1080p) és WQHD (1440p) felbontás esetén az átlagos fps rendre 100-200 közötti tartományban mozgott minden játéknál, és tartósan még 4K (2160p) felbontás esetén sem ment 55-60 alá. Kivétel a Deus Ex és a Ghost Recon legújabb része, e kettőnél épphogy elérte az 50 fps-t 4K módban.

Mivel hazánkban a legtöbben amúgy is 1440p monitort használnak egy ilyen rendszerhez, maga a három lépcsőben tuningolható GPU és a 11 GB GDDR5X memória évekig elegendő lesz gamerkedéshez, nem nagyon fog elfogyni sem az erő, sem a grafikus tárhely. Ha pedig kisebb felbontású monitorunk van, akkor nyugodt szívvel aktiválni lehet az Nvidia DSR technológiáját, és máris magasabb szinten lehet zúzni az ellenfeleket. Akinek persze két év múlva ez nem lenne elég, az kiegészítheti még egy Lightning Z példánnyal számítógépházát.

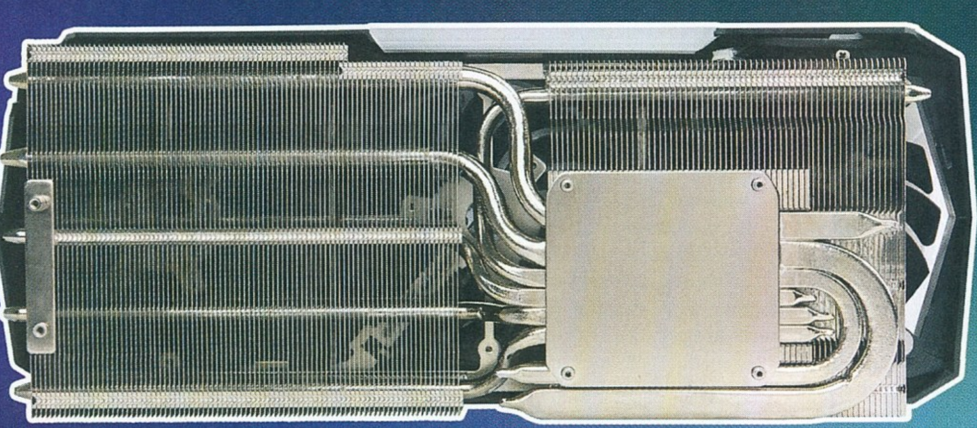
ÉNEK AZ ESŐBEN

Hát mit is lehetne mondani a végére? Elképesztően ízléses csomagolásban kapunk egy elképesztően erős videokártyát, melynek RGB funkciója és hűtési rendszere egyedi, vadonatúj, halk, nem forrósodik, és évekig mindenre elég. John Wick óta tudjuk, hogy mindennek ára van, így ezért az egy mondatért mélyen a zsebünkbe kell nyúlni. Ez azt jelenti, hogy kis hazánkban várhatóan körülbelül 300 ezer forintba fog kerülni a kártya.

Ami tisztán látszik: ebben az évben a gyártók nem engedik elfeledtetni velünk, hogy a GTX1080 Ti széria képviseli a királyt a trónon. Új királyra pedig még várni kell, mert hiába az RX VEGA a valóban ütős HBM2 memóriákkal, az első tesztek alapján ez inkább a GTX1080 ellenfele lesz. Így egyelőre kétséges, hogy ki fogja földbe döngölni a múlt havi Zotac és a most bemutatott MSI kártyákat, amik köszönik szépen, jól vannak.

HÁZON BELÜLI VILLÁMLÁS

Az MSI ismét igyekszik a vásárlók kedvében járni, így nem aprózta el: a Lightning széria három kiadásban érhető el a GTX1080 és GTX1080Ti kártyáknál. Ezek pedig a sima Lightning, a Lightning X, és a most bemutatott Lightning Z. A három típus között természetesen csak órajelek tekintetében van különbség, no meg az árazásban.



A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok, bogyókáim! Végre ezt is megéltük, elkezdődött az iskola. El sem tudom képzelni, milyen felemelő érzés lehet ezt szülőként megélni, számomra már az is kielégítő, hogy tudom, szenvednek a kis lurkók. Persze ti nem, ti biztosan tök jó fejek vagytok és nem érdemeltek ilyesmit, és amúgy is, örömmel jártok be az oktatási intézményeitekbe. Szóval végre újra pad mögé ülhet mindenki, ennek örömére pedig újra megnyitom a praxisomat, hogy megfáradt lelkeket gyógyítsak. Csapjunk is fel pár levél gyógyszert! Akarom mondani levelet. Hülye autocorrect. *(Asszem Chris most zavarta el az olvasóink kábé 80%-át. Kösz, hogy eddig vettétek a Gurut, jó volt veletek! – Chocho)*

BUSTED!

Üdv! Már régóta gyanakszom, hogy te (Chris) és wilson ugyan az személy vagytok. wilson képét még sosem láttam az magazinban (hacsak nem néz ki ugyan úgy, mint David Hasselhoff), mindketten régóta írtok a Guruba, és hasonló játékokat szerettek. ***(Pedig wilsont is lehetett már látni, méghozzá a 20. születésnap alkalmából. Meg egy időben a rendezvényeinken. – Böjti)*** És erre most bizonyítékot is találtam! Először a 2017/03-mas számban a Halo Wars 2 cikkben az 59. oldalon. Nézd az értékelést! (Megfeledkeztél róla, hogy éppen wilson vagy!) **(Sajnos egy bakinak köszönhetően wilson neve helyett az enyém szerepelt. Mr. T. képeket is küldött, de azt elégettük monitorral együtt)** Először azt hittem, hogy ez csak egy szerkesztési hiba, de aztán a 2017/07-es 25 éves jubileumi számban ismét megláttam a neved wilson képe alatt. ÖSSZEÁLLT A KÉP! Rájöttem a titkodra! Olyan sokat játszol, hogy ezt nem mered egy személyként bevallani. Egyébként a másik avatarodról sokáig azt hittem, hogy spártai pajzsot tartasz magad előtt, de most inkább azt gondolom, hogy CD-t nyomsz a kamerába. Mi az igazság? Szép napot és még sok levrovot,

BARI T.

Igazából tényleg kicsit hasonlítok wilsonra, legalábbis egy-két testi adottságomban. Például hasonló a magasságunk, és... Ennyi. Szóval mégsem. De ízlésvilágunk valóban egybevág, leszámítva pár olyan pudvát, mint a Yakuza-sorozat, meg úgy kb. az összes japán „játék", amiket ő előszeretettel bezsákol, amint teheti. De közös bennünk, hogy nála is hegyekben állnak a videojátékok, amiket egyszer majd végigvisz, vagy csak szimplán elővesz, ha lesz ideje. Egyébként szoktunk együtt HotS-ozni, szóval a MOBA-k sem állnak túl távol tőle, ezért jah, megértem, hogy megtévelyedtél. De sajnos be kell vallanunk, hogy egy olyan hibát találtál, ami felett kétszer is elsiklott már a figyelmünk. Megesik az ilyesmi. Viszont örülök, hogy a pajzsomra rákérdeztél, mert az egy +5-ös magic immunity-t adó szuper kis pajzs, amit még a Dragon Age-versenyen nyertünk, ahol kis csapatunk lett az első a 24 órás megmérettetésben, amit még 2009-ben tartottak. Úristen, ennek már 8 éve?! Szóval kaptunk egy pajzsot és egy baltát, amiket szétválasztottunk egymástól, mert együtt túl hatalmas lett volna az erejük. BZ kapta a vágószerszámot, én pedig a pajzsot, amivel azóta is rendületlenül próbálom az erkölcsötöket védeni, holmi kevés sikerrel. Mert ügye olyan játékokkal játszotok, mint a GTA, meg az AC, meg a többi szem... akarom mondani, ízlésemtől távol álló kiváló videojáték. ***(Van egy jól elrejtett kép wilsonról a PC Guru 2012/07-es számában. Bár nem túl informatív, levonhatod belőle, hogy nem ugyanarról az emberről van szó. ;)– Chocho)***

ВЫ ГОВОРИТЕ ПО-PC GURU?

Hali Gurusok! Van egy jó kis sztorim, ami lehet, hogy tetszene nektek. Szóval nemrég voltam Bécsben egy nyelviskolában pár hétig. Gondoltam, hogy ne unatkozzak esténként, viszek pár régebbi PC Gurut magammal. A szobatársam egy orosz lány volt, aki meghallott magyarul beszélni, és nagyon megtetszett a nyelv. Azt mondta, hogy meg szeretne tanulni olvasni magyarul. Mivel nálam nem volt más nyomtatott olvasnivaló a PC Gurun kívül, gondoltam megtanítom onnan. Pár nap múlva már egy egész cikket fel tudott olvasni. Éppen az egyik Stalker-cikket olvasta, mikor kiderült, hogy ismeri a játékot. Onnantól közös téma is volt és egy jó barátság köttetett. Szóval a PC Guruból magyar nyelvtantananyag lett és külföldi kapcsolatokat is lehet vele építeni! Tudtátok, ezt? További szép nyarat a szerkesztőségnek!
Üdv,

ZILAHI-SEBESS ÁGNES

Ennél szebb történetet ebben a hónapban már nem fogtok olvasni, szóval be lehet csukni az internetet (a magazint még nem) ***(Reménykedtél azért, hogy a két fiatal lány dormroomos sztoria kicsit izgalmasabb fordulatot vesz a végére, valld csak be! – Chocho) (Chris helyett válaszolva, igen, azért legalább egy szoftos kis párnacsatát elképzeltem volna... vagyis elképzeltem. – Böjti)*** **Nagyon cukik vagytok, szinte elképzelem, ahogy felolvassa a „... spontán generálódott elektromosságon és a kavargó falevelek körül lévő levegőbeszippantó-szétfröccsentőn túl..." mondatot, és már mosolygok is. Már ha nem tévedek, és a Shadow of Chernobyl című részről van szó persze, amiről még a jó öreg Flatline írt majdnem pont 10 évvel ezelőtt.** ***(Szerintem esélyesebb, hogy valamelyik modcikk, esetleg az én szülinapi ömlengésem. – Chocho)*** **És te nem akartál oroszul megtanulni? Ha nem, akkor miért nem? Nem teszik az a csodálatos nyelv? Nem mennek a cirill betűk? A nőnem, a férfinem és a semleges már túl sok? Nem tudom, hogy lesz így Paks 3 vagy 4. Egyébként csak vicceltem, én imádom az orosz nyelvet, régi álmom, hogy elkezdem újratanulni, de mióta nem dotázok (képzeljétek, lejöttem a szerről!), már nincs sok értelme, mert nem tudnám gyakorolni. Meg különben is, ott csak beszűkülne a szókincsem annyira, hogy cyka blyat. Annyit már tudok, hogy „Hogy hívnak?" vagy „Hol laksz?", meg azt, hogy „Tanárnő jelentem az osztály létszáma X, hiányzik XY". Más. Nincs kedve valakinek további külföldi kapcsotokat építeni a PC Guruval? Ebben a hónapban legyen a cél az, hogy legalább 1 kanadait vagy amerikait megtanítotok arra, hogy a „PC Guru a világ legjobb videojátékos magazinja, Chris pedig gyönyörű." Menni fog? Versenyre fel! Aki videót is tud csinálni, kap tőlem egy elismerő csettintést. Az ajándékpólóból sajnos kifogytam.** ***(Én csak annyit fűznék hozzá mívelt kollégám kissé bedrogo... izé, szóval fáradt soraihoz, hogy remélem, a barátnőd is megszereti a Gurut, mert digitálisan Oroszországból is elő lehet fizetni! :P – Chocho) (Én leragadtam a párnacsatánál... nem tudom, miről beszéltetek eddig. – Böjti)***

NAGYI, MIÉRT OLYAN NAGY A SZEMED?

Kedves (vagy épp most talán kedvetlen) Levrov szerkesztőség! (Mi mindig kedvesek vagyunk, ugye Chocho?) ***(Sajnos nem, mert nem Tisztelt PC Guru Szerkesztőség és Iroda megszólítást kaptunk – Chocho)***. Mindössze egy kis történetet szeretnék megosztani veletek, ha nem bánjátok. ***(De bánjuk. – Chocho) (Beugrott a megboldogult, háromszámos Csevi, amikor Krisznek – nem pedig Chrisnek – írtak levelet a vidám olvasók, miszerint „Kedves Krisz!", „Kedves az anyád!", „Szia Krisz!", „Dögölj meg!" és hasonlók... régi szép emlékek. –***

Böjti) Igyekszem rövidre fogni és nem untatni senkit, ígérem! Pár napja a világ egyik legkülönösebb látványa fogadott, amikor hazaértem a munkából. A level 80+-os nagymamám a szokásos pörgés helyett ült a szobámban komor arccal, kezében valami újság. Azonnal felpörögtek a gondolataim. Mit keres itt? Mi ez a komoly fej? Valami baj történt? Ki halt meg? ***(Azt hitted, rátalált az ágy alatti magazinokra, mi? – Chocho)*** Kellett neki fél perc, mire egyáltalán észrevette, hogy hazaértem. Majd máris felfestette a mosolyt az arcára és nekem szegezte a kérdést: „Miért nem mutattad még ezt nekem?" – és ezzel a levegőbe emelte az újságot. ***(ÖKM? – Chocho) (És még én vagyok szexmániás. – Böjti)*** A ti újságotokat! ***(Ja, nem. – Chocho)*** Hamar magyarázkodásba fogtam, nem hittem, hogy érdekelné az újság témája, hisz mégsem valami szennylap vagytok, mint amit ő olvas általában. Végig sem hallgatott, máris nagy hangon mondani kezdte, reméli, megvannak nekem azok a játékok, és nézheti majd, ahogy nyúzom őket. Szerencsére nagy mosollyal tudtam közölni, hogy igen, megvannak és nézheti. Úgyhogy nektek köszönhetően játékra köteleztek az elkövetkező napokban. Valahogy nem bánom. Üdv,

NEAR

Oké, mégsem az előző levél a legszebb, hanem ez. Na jó, mehettek mindketten a dobogó csúcsára. Nagyon aranyos nagymamád van, és milyen ügyesen tud hárítani. Nem véletlen, hiszen a level 80-at tapossa, tapasztalati pontokból begyűjtött már párat. Figyeled, milyen taktikásan elérte, hogy meg se kérdezd, mit keresett a szobádban? Biztosan arra gondolt, hogy régebben még csak sima férfimagazinokat tartottak a fiatalok az ágyuk alatt, most meg itt van ez, valami PC Guru. Mindenesetre nagyon kedves tőle, hogy érdeklődik azután, hogy mit csinálsz. Szinte elképzelem, ahogy mutatod neki a friss videojátékokat, ő pedig döbbenten nézi, hol tart ma már a technika. Majd add át neki a vezérlőt, hadd próbálja ki valamelyiket! Mindenesetre ezer csók és puszi neki, illetve ami a legfontosabb: jó egészséget! Mindkettőtöknek.

FIATALON KICSIT MINDENRŐL

Kedves Chris! El szeretném mesélni a gamer-emlékeimet, hátha érdekel titeket (naná, hogy érdekel!). Szóval két hónapja mutattam anyukámnak a Blood című 1997-es FPS-t, ami még azt hiszem a ti teljes játékotok is volt (a második rész valóban az volt, a 2001/12-es számban). ***(Igen, amiben a Tomb Raider 2 kellett volna, hogy legyen... hallod, Mocsy, jól átvertetek! :((((– Chocho)*** Amikor a főszereplő megbökött egy halott emberkét, akkor megszólalt anyukám, hogy ő ezzel régen játszott. Döbbenet. Egyébként az első játékos emlékem még óvodás koromból van, amikor unokabátyám elhozta azt a PC-s játékot, ami megváltoztatta az életem. Ez volt a Zoo Empire. Ma már inkább frusztrálónak tűnik, mint szórakoztatónak a játék (ha most tesztelnétek, szerintem kb. 60%-ot kapna). Aztán találkoztam a Metin 2-vel, a Prince of Persia-val, a GTA-val, a WoW-tal, és persze a Counter Strike-kal. Játszottam PS2-vel, majd negyedikes koromban lett egy Xbox 360-om, amint a kedvencem a Far Cry 3 volt, azzal nagyon sokat játszottam. Utána pedig próbálgattam a többi Far Cry-t, a negyedik részt például végig is vittem. Mostanság már csak fifázok, valamint csak a régebbi videójátékok érdekelnek. A 2014-es Watch Dogs-os szám óta követem munkásságotokat, szóval boldog negyedévszázados évfordulót kívánok nektek! Hű olvasótok,

BALOGH LAJOS

Huh, kicsit csapongó volt ez a levél, de semmi gond, én is így írok, ha túl sok Túró Rudit vagy teljesítménynövelőt tolok. Gondolom, sok mindenről akartál írni, csak nem tudtad pontosan, miről mennyit kéne. Ilyen a cikkírás is, csak ha ott elfogy a hely, és még nem írtunk valamiről, amiről kéne, ki kell törölni a felesleges locsogást. A tiedben nem volt ilyen, ne aggódj! Szóval anyukád még játszott a Blooddal? Hány éves? Apukátok veletek lakik? Csak vicceltem, nem kell a száma. *(Apué? Ildikót nem zavarja? – Chocho)* Viszont érdekelne, hogy miért játszanak ilyen sokan ezzel a Metin 2-vel. Vagy az is valami drog kódneve? Örülök, hogy leálltál vele és áttértél egy könnyebbre, mint amilyen a WoW. PS4-et nem veszel? Azon is vannak jó játékok ám, nem kell mindig a régieket nyüstölni. Tudom, drága, de ennyit igazán megérdemelsz, nem? Na jó, most már irány a suli, ahol ne felejts el minket reklámozni, hogy mi vagyunk a világ legjobb játékmagazinja, meg ilyenek. Anyukádat meg puszijuk, jó az ízlése meg minden. *(Ne PS4-et vegyél, hanem PC Guru előfizetést! – Chocho)*

TESZT

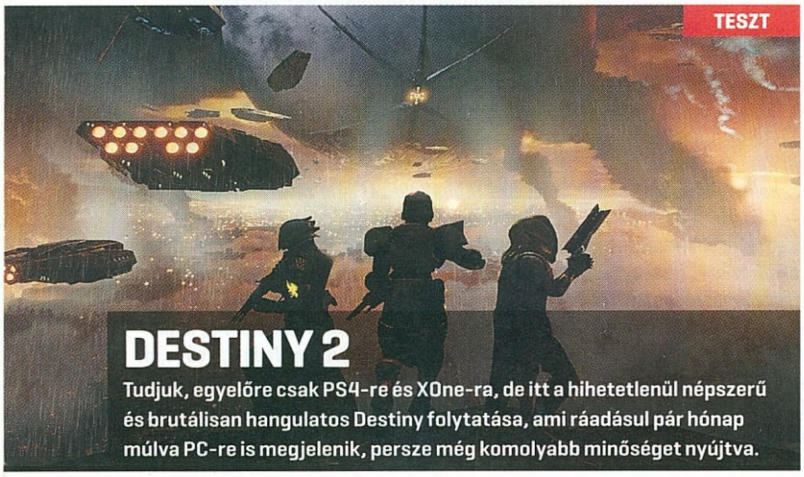
PROJECT CARS 2

Bár az autóversenyes műfajban bőven akad kihívó, a felhozatal pedig hamarosan jelentősen bővülni fog, a Slightly Mad meglehetősen komolyan veszi, milyennek kell lennie egy szimulátornak.

TESZT

DEAD ALLIANCE

A korábban Moving Hazard címen futó multis FPS-ről még Böjti írt a korai hozzáférésű verzióval ismerkedve, aztán úgy tűnt, hogy a játék végleg behalt, de csak átnevezték, hogy végre megtudjuk, mire képes.



TESZT

DESTINY 2

Tudjuk, egyelőre csak PS4-re és XOne-ra, de itt a hihetetlenül népszerű és brutálisan hangulatos Destiny folytatása, ami ráadásul pár hónap múlva PC-re is megjelenik, persze még komolyabb minőséget nyújtva.

TESZT

KNACK 2

Az ősz első nagyobb konzolos exkluzívja is beköszöntött, amin most elég nagy lehet a nyomás, elvégre a játék előző epizódja nem teljesített túl jól. A folytatás vajon végre tényleg egy jópofa akció-platformert takar?

TESZT

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Többször is írtunk róla, nemrég még címlapunkon is szerepelt, sőt hat oldalon át értekeztünk minden egyes összetevőjéről, a már napvilágot látott információkról, de végre a kezeink közé is kaparinthatjuk az utóbbi évek egyik legjobb stratégiájának folytatását. Meg hát Warhammerről és egyben a patinás Total War-sorozatról van szó, ami eleve nagy dolog, így nem csoda, ha a játékosok és a szerkesztőségünkben lévő veteránok egyaránt tűkön ülnek.

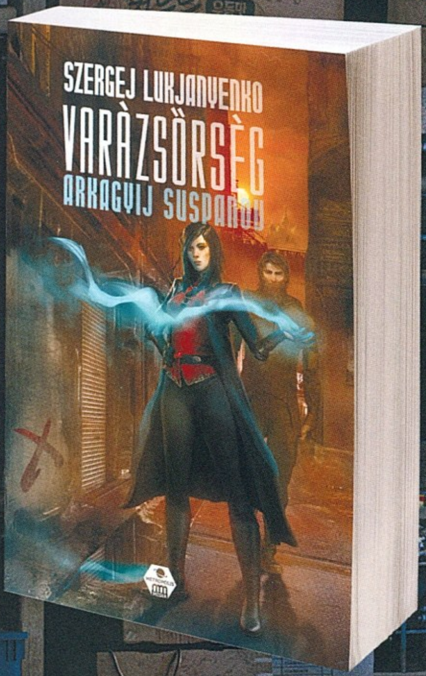
KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

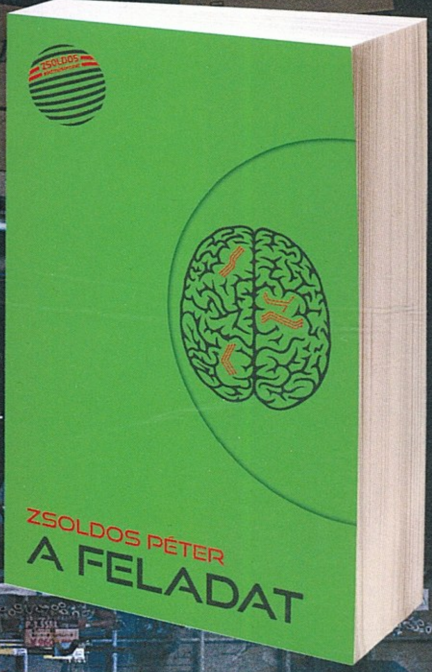
OKTÓBER 12-ÉN

JELENIK MEG

ŐSZI ÚJDONSÁGAINK

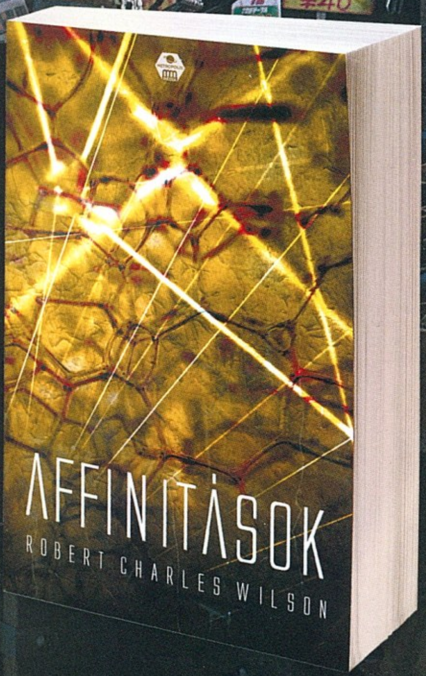
A Nappali és az Éjszakai Őrség az Inkvizíció felügyelete alatt létrehoz egy különleges iskolát, melynek falain belül a Másfélék gyermekeit oktatják.

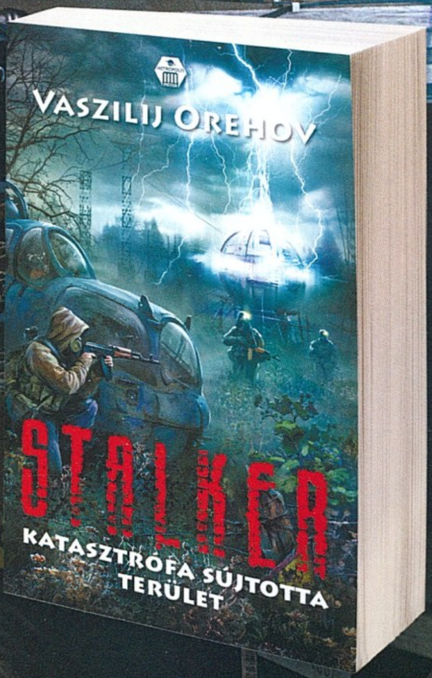




A *Galateia* csillaghajót egy primitív, idegen bolygón súlyos baleset éri. Gill, a hajó orvosa utolsó erejével működésbe hozza tervét, amely évtizedek, sőt évszázadok múltán számíthat csak sikerre, amikor a sugárzás visszakúszik az életveszélyes szint alá.

A közeli jövő. A katasztrófák és egyenlőtlenségek között vergődő emberiség megmentése, mai életformánk fenntarthatósága immár csak globális együttműködés keretében képzelhető el. Erre kínál új utakat a „humán szociodinamika” friss tudománya.





Vaszilij Orehov lélegzetelállítóan pörgős akcióregényében kaland kalandot követ, és legfőbb tanulságként a szerző azt hirdeti: senki nem az, akinek elsőre mutatja magát. Miként ez a könyv sem.

Kiadványaink kedvezményesen megrendelhetők:
WWW.GALAKTIKABOLT.HU

Online only. Various elements and functionality require PlayStation Plus. Online services may be discontinued with reasonable notice. See www.destinythegame.com for additional details. ©2017 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. "", "Playstation" and "PS4" -are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. All right reserved.